

DE STEEN VAN ATLANTIS

ERIC de NOORMAN





DE STEEN VAN ATLANTIS

Wolters-Noordhoff n.v., Groningen, The Netherlands.









Heel lang geleden vertrok Eric, de zoon van koning Wogram van de Noormannen, op zijn snelvarend schip om in het verafgelegen Franconia een bruid te zoeken. Twee oude krijgers, vertrouwelingen van zijn vader, vergezelden hem. Onderweg werden zij echter overvallen door een verschrikkelijke orkaan, die dagenlang aanhield en het ranke scheepje tot zijn speelbal maakte. Tenslotte raakten Eric en zijn mannen volkomen de koers kwijt. Zij wisten op geen stukken na meer, waar zij zich bevonden en bovendien raakte hun proviand langzamerhand op, zodat het er donker begon uit te zien. De jeugdige koningszoon bleef echter vol vertrouwen. Hij was een grote, blonde reus, door het gehele land bekend om zijn lichaamskracht.

Deze reis was een groot avontuur voor hem en hij was ervan overtuigd, dat zij wel ergens terecht zouden komen. En zo was het ook. Tegen de middag van de volgende dag, riep Rabor, een van zijn metgezellen, plotseling: „Land! Daar! Recht vooruit!" Spoedig kwamen zij dichterbij en konden zij de bossen en de bergen van dit onbekende land onderscheiden. Eric overlegde met zijn mannen en zij besloten aan land te gaan om te trachten wat voedsel te bemachtigen. Misschien zouden zij tegelijkertijd wat meer over het land en zijn bewoners te weten komen. Zij hadden er niet het minste vermoeden van, dat hun schip al lang opgemerkt was en dat al hun bewegingen nauwlettend werden gadegeslagen. In het dichte woud langs de kust stonden, door een gordijn van bladeren aan het oog onttrokken, twee afzichtelijke wezens, monsterachtig behaarde dwergen op de uitkijk. Hun wanstaltige gezichten waren vertrokken van woede en terwijl zij de vreemde indringers bespiedden, kakelden zij opgewonden met elkaar in een taaltje, dat voor het grootste deel uit keelklanken bestond.

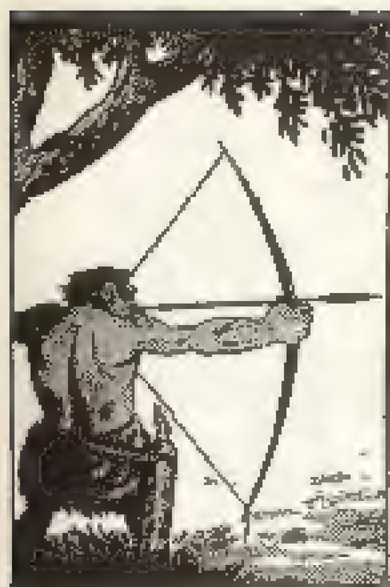






Ondertussen waren Eric en zijn mannen aan land gegaan. De streek zag er zonderling verlaten uit. Een onafzienbare wildernis strekte zich voor hen uit. Dichte bossen belemmerden ieder uitzicht. Er heerste een vreemde, beklemmende stilte. Men hoorde zelfs geen vogels fluiten. Onwillekeurig dempten de mannen hun stemmen, terwijl zij zich een weg door het woud baanden. Zij merkten niets van de twee kleine monsters, die hen van boom tot boom volgden.

Toen Eric een eind van de anderen was afgedwaald en op een open plek in het bos kwam, zagen de wezens hun kans schoon en sprongen uit het kreupelhout te voorschijn. Hoewel Eric de eerste ogenblikken verlamd was door angst en afschuw, verloor hij geen ogenblik zijn tegenwoordigheid van geest. Hij gaf een luide schreeuw om de aandacht van de anderen te trekken. En terwijl de dwergen op hem afstormden, wierp hij zijn speer opzij en trok het zwaard, dat zijn vader hem voor zijn vertrek had omgegord. De dwergen, die gewapend waren met knotsen, besprongen hem onder het uitstoten van gillende kreten en in een oogwenk was hij in een verwoede strijd om zijn leven gewikkeld, terwijl Rabor en Lundor toesnelden om hem te ontzetten.






Al spoedig bleek dat zij niet tegen de dwergen waren opgewassen. De wezens waren zo vlug en beweeglijk als vogels en het leek wel, alsof zij van alle kanten tegelijk aanvielen. Ieder ogenblik werd hun aantal groter en enkele van hen waren zelfs met pijl en boog gewapend.

Plotseling stortte Lundor neer, dodelijk gewond door een pijl. Enkele ogenblikken later werd Rabor buiten gevecht gesteld door een hevige slag met een knots. Het zag er slecht uit voor Eric. Hij verdedigde zich met de moed der wanhoop, maar al spoedig zag hij in dat de overmacht te groot was en dat hij, als er geen redding kwam opdagen, het onderspit zou moeten delven. Hij had reeds twee van zijn aanvallers buiten gevecht gesteld, maar de overgeblevenen vielen hem zonder onderbreking aan. Hij had zijn zwaard verloren en kon zich alleen nog met zijn vuisten verdedigen. Plotseling zag hij een uitweg. Met een verschrikkelijke slag velde hij de dichtstbijzijnde tegenstander, nam een grote sprong dwars over een andere dwerg heen en rende het woud in.

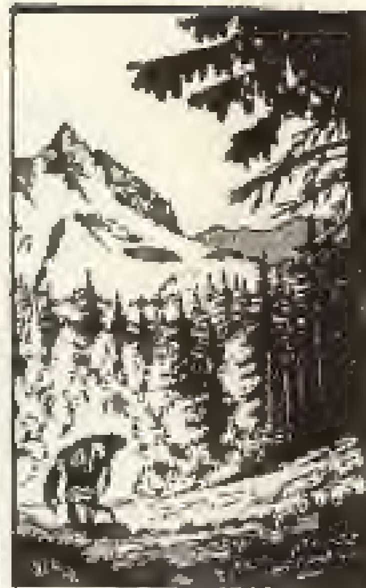






Zo hard hij kon rende Eric door, zonder stil te houden of om te zien. Af en toe luisterde hij even of hij achtervolgd werd, maar alles bleef doodstil. Zelfs het geluid van zijn voetstappen werd in het dichte mostapijt gesmoord. Pas toen hij een heel eind gelopen had, durfde hij stil te blijven staan om te kijken naar een goede schuilplaats. Het duurde niet lang, voor hij er een gevonden had. Als een panter klom hij de dichtstbijzijnde boom in en verborg zich tussen de ritselende bladeren. Vandaar kon hij zien hoe de dwergen het toneel van de strijd verlieten. Zij namen hun gewonden met zich mee en plotseling zag Eric, dat ook Rabor als een gevangene tussen twee dwergen werd meegesleurd. Dit maakte hem opnieuw woedend en onmiddellijk besloot hij hen te volgen om te zien wat zij met de oude krijger zouden doen. Hij kon Rabor toch niet aan zijn lot overlaten? Voorzichtig liet hij zich op de grond zakken, waarbij hij er zorgvuldig voor waakte niet te veel beweging te maken. Men kon nooit weten, of die wezens zich soms nog in de buurt verborgen hielden. Van een grote tak sneed hij zich een knots en hij was zo verdiept in dit werk dat hij niets bemerkte van de reusachtige verschijning, die hem met lange, sluipende schreden naderde, een wezen nog lelijker en afschuwelijker dan alle dwergen bij elkaar.



Pas toen de verschijning tot op een paar passen afstand genaderd was, hoorde Eric de snuivende ademhaling van het monster en met een ruk draaide hij zich om. De adem stokte hem in de keel bij het zien van dit afzichtelijke wezen. Meer dan ooit betreurde hij het dat hij zijn zwaard verloren had, omdat hij wel besefte, dat hij alleen met een knots weinig tegen dit reusachtige monster kon uitrichten. Hij wierp een snelle blik om zich heen, doch het was te laat om zich uit de voeten te maken. Het scheen dat het monster zijn bedoeling raadde, want het stootte een grommende kreet uit, die Eric door merg en been ging, en met een reusachtige sprong was het bovenop hem. Eric trachtte hem nog te ontwijken, doch reeds voelde hij zich gekneld in de greep van twee harige armen, die wel van staal leken te zijn.

Zwijgend rolden zij over de grond en het enige geluid was de snuivende ademhaling van het monster. Tevergeefs trachtte Eric zijn handen om de keel van het wezen te klemmen en het zo de adem af te snijden, doch hij kreeg er geen kans toe. In die afzichtelijke behaarde armen was hij als een kind en het duurde dan ook niet lang, of het monster had hem met een hevige slag buiten gevecht gesteld. Alles werd Eric zwart voor de ogen en hij merkte niet eens meer, hoe het wezen hem over de schouder slingerde en met hem in de wildernis verdween.





Met de zekerheid, bewoners der wildernis eigen, vervolgde het monster zijn weg. Het scheen geen last te hebben van de vracht op zijn schouders, want vlug als een gems snelde het voort door de dichte wouden, langs steile rotspaden en door diepe ravijnen. Als een vormeloze hoop waaruit schijnbaar alle leven geweken was, hing Eric over zijn schouder. Af en toe sneden de takken in zijn gezicht, maar hij bemerkte niets van dat alles.
Eindelijk kwam het monster met zijn last op een soort rotsvlak aan. Woest en verlaten was hier de omgeving. De plantengroei was schaars, slechts hier en daar schoten meters hoge dennebomen uit de rotsachtige bodem omhoog en het enige levende wezen dat er te zien was, was een zelfde afzichtelijke reus, die op een rotsblok zat uit te kijken. Zodra hij de ander met de bewusteloze gestalte in zijn armen zag verschijnen, verhief hij zich en stootte een onheilspellende kreet uit. Donderend rolde de echo door de ravijnen en onmiddellijk verschenen nog enige monsters, die wild met hun armen zwaaiend naderbij kwamen en nieuwsgierig het vreemde wezen bekeken, dat hun makker in zijn armen hield. Deze gaf een van hen een teken hem te volgen en beklom toen vlug en zonder inspanning met zijn last een steile rotswand, waar hoog bovenin een donkere opening gaapte.






De opening was de ingang van een donkere spelonk, waarin de monsters nu afdaalden. Een van hen had een toorts ontstoken en bij het licht, dat grillige schaduwen op de vochtige rotswand wierp, klommen zij naar beneden langs een trap waaraan geen eind scheen te komen. Geen licht drong van buiten tot hier door; de atmosfeer was bedompt en vochtig en het enige teken van leven gaf een rat, die bij hun aankomst luid piepend wegvluchtte. Eindeloos scheen de tocht te duren. Door een labyrint van gangen vervolgden de monsters hun weg, die zij nauwkeurig schenen te kennen. En nog steeds had de bewusteloze Eric niet het minste besef wat er met hem gebeurde. Eindelijk scheen het doel van de tocht bereikt te zijn. Op een plek waar de onderaardse gang zich verwijdde, hielden de wezens stil. Bij het flakkerende licht van de toorts openden zij een zware houten deur en zonder veel omhaal wierpen zij de bewusteloze koningszoon in de donkere ruimte, waarna zij de deur zorgvuldig grendelden en zachtjes grommend op hun schreden terugkeerden. Het duurde geruime tijd eer het bewustzijn bij Eric terugkeerde. Tastend krabbelde hij overeind. Het bonsde in zijn hoofd en zijn hele lichaam deed hem pijn. Langzamerhand kwamen de gebeurtenissen in zijn herinnering terug. Zijn ogen begonnen aan het duister te wennen en geleidelijk kon hij iets van de omgeving onderscheiden. Wat hij zag gaf hem niet veel hoop. Rondom hem rezen de steile rotswanden dreigend omhoog. Nog wankelend op zijn benen, begon hij naar een mogelijke uitgang te zoeken. Doch hij had nog geen paar passen gedaan, toen een afgrijselijke ontdekking hem het bloed in de aderen deed stollen!






Vol afschuw staarde hij naar de geraamten die daar op de grond lagen. Er waren reeds mensen vóór hem hier geweest. Zou hij een zelfde lot moeten ondergaan? Hij liet zich op z'n knieën vallen en bekeek zijn akelige vondst wat nauwkeuriger. Het moesten lieden van grote beschaving geweest zijn. Dat zag hij aan de zilveren hoofdband die nog om de verbleekte schedel zat. Hij vroeg zich af wat hen hierheen gevoerd had en hoe hun einde geweest zou zijn. Ineens ontdekte hij midden in de beenderen een korte speer, een geducht wapen in handen van iemand die er mee kon omgaan. Dit gaf hem nieuwe moed en het duurde niet lang, of hij had de houten deur gevonden die toegang tot de grot gaf. Terstond zette hij zich aan het werk. Het viel niet mee om de zware deur te openen, omdat hij zijn pas gevonden wapen daarbij niet wilde vernielen. Eindelijk week het gevaarte: nog een krachtige duw en Eric stond in de onderaardse rotsgang. Doch reeds dreigde een nieuw gevaar.

Het lawaai had de aandacht getrokken van een der monsters, die als bewaker was achtergebleven. Eric hoorde zijn sluipende voetstappen naderbij komen en bleef roerloos staan. Zijn hand klemde zich om de speer. Grommend kwam het harige monster naderbij. Toen het daar de blonde reus zag staan, gaf het een nijdige kreet en maakte zich gereed voor de strijd.

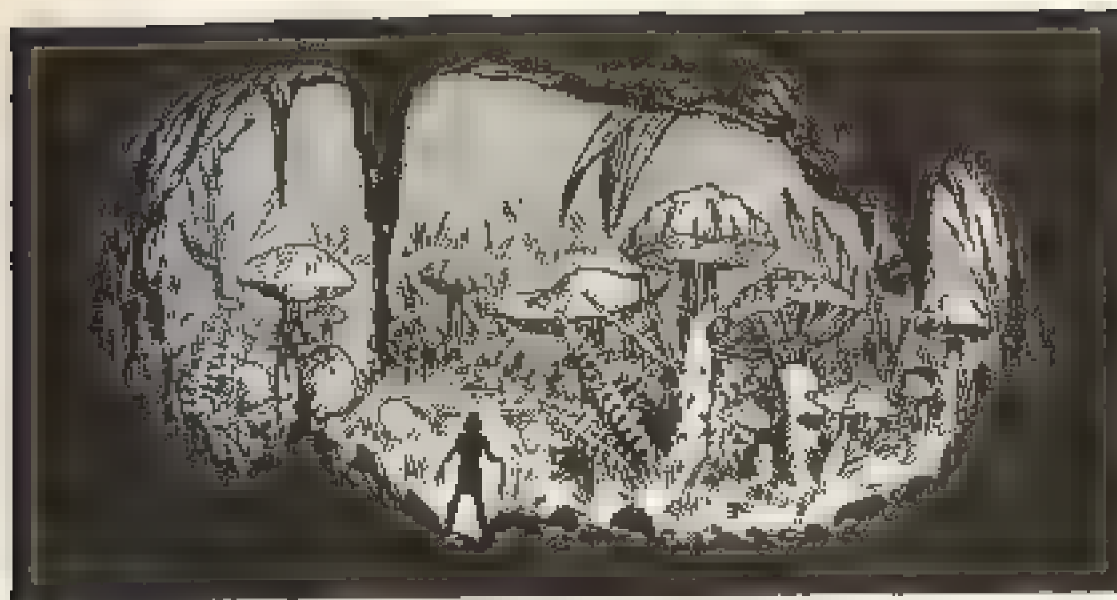








Dreigend hief Eric zijn speer, doch het monster sloeg hem die met een slag uit z'n handen en een ogenblik zag het er ernstig voor de koningszoon uit. Doch de gedachte aan de afschuwelijke spelonk, waaruit hij zojuist ontsnapt was en de vrees voor het lot dat hem wachtte wanneer hij daar opnieuw zou worden opgesloten, gaven hem reuzenkrachten. Hij voelde niets meer van het bonzen in zijn hoofd, hij dacht er niet meer aan dat hij nog wat wankel op zijn benen stond. Al zijn krachten inspannend, deed hij zijn vuist met geweldige kracht midden op het gedrochtelijke gezicht van het monster neerkomen en een pijnlijke kreet bewees hem, dat hij goed geraakt had. Het monster wankelde en leunde, half versuft door de slag, tegen de rotswand. Eric wachtte niet af tot zijn aanvaller zich hersteld zou hebben, raapte vlug zijn speer van de grond op en haastte zich, zo snel zijn benen hem dragen konden, weg van deze onheilsplek. Zonder zich een ogenblik rust te gunnen, rende hij voort en pas toen hij er zeker van was dat hij niet meer achtervolgd werd, begon hij acht te slaan op de omgeving. Hij liep in een geweldige druipsteengrot, waarop van alle kanten gangen uitkwamen. Machtige rotspilaren omringden hem en dreigende kegels schenen hem als afschuwelijke vingers na te wijzen. Een ogenblik dreigde hij de moed te verliezen. Hoe moest hij ooit de weg uit deze doolhof vinden? Maar ineens uitte hij een jubelkreet: Heel in de verte zag hij licht schemeren. Daar moest een uitgang zijn!







Eric spoedde zich in de richting van het licht. En inderdaad, plotseling hield de grot op en zag hij een landschap voor zich, waarboven zich de blauwe lucht welfde. Eric knipperde een paar maal met z'n ogen. Hij meende een ogenblik dat hij droomde, want zo iets fantastisch had hij nog nooit aanschouwd. Voor hem strekte zich een onafzienbaar woud van paddestoelen uit, reusachtige paddestoelen, zeker tweemaal zo hoog als hijzelf, hel en grillig van kleur. Met aarzelende schreden verliet hij de grot en weldra stond hij tot zijn middel in het hoge ritselende gras, dat hier welig groeide. Geweldige varens schoten tussen de paddestoelen omhoog en het geheel bood zulk een sprookjesachtig gezicht, dat Eric zich telkens opnieuw verwonderd afvroeg waar hij nu terecht was gekomen. Ook hier hing weer die vreemde beklemmende stilte. Doch Eric liet er zich niet door ontmoedigen en ging opgewekt verder, nog niets vermoedend van de gevaren welke hem hier zouden bedreigen. Hij bleef niet lang in onwetendheid. Plotseling hoorde hij een vreemd snorrend geluid en nog voor hij zich had kunnen afvragen wat dat voor een wezen kon zijn, zag hij een afzichtelijke reuzenvlieg van monsterachtige afmetingen recht op zich afkomen. Dreigend kwamen de gedrochtelijke kop en de harige grijparmen dichterbij en nog voordat Eric zijn speer naar het monster had kunnen werpen, blies het hem een grote wolk vuile gele rook in zijn gezicht, die een verpestende stank verspreidde en hem volkomen verblindde.

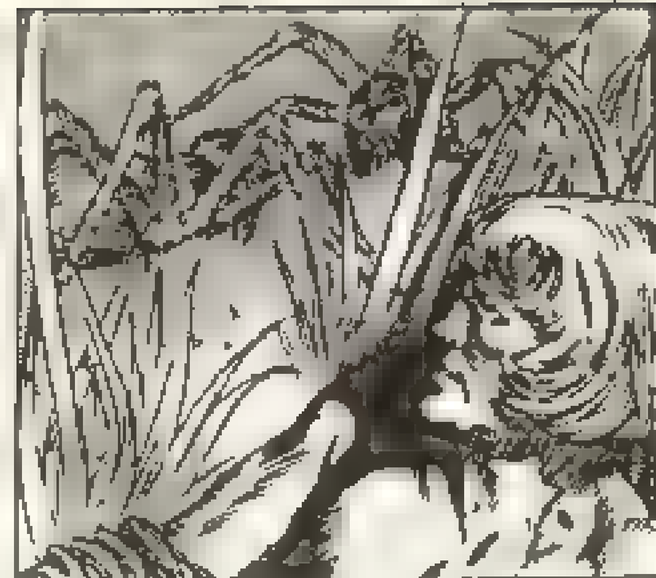





Ieder ogenblik verwachtte Eric dat het beest hem zou aanvallen, doch toen er niets gebeurde, durfde hij zich langzaam weer te bewegen. De rook beet echter zo in zijn ogen dat hij zo goed als niets zien kon en tastend zocht hij zijn weg vooruit. Zo kwam het, dat hij ook niets zag van het meer dan een manshoge net, dat tussen twee stammen van paddestoelen gevlochten was. Pas toen hij hopeloos verstrikt zat in de kleverige vezels van het net, besefte hij dat hij in een val gelopen was. En terwijl hij nog wanhopig worstelde om zich van de kleverige draden te bevrijden, kroop een nog wanstaltiger gedrocht, dan dat, wat hem zoeven verblind had, naderbij. Het angstzweet brak Eric uit, maar hoe hij ook vocht en rukte, met iedere beweging raakte hij vaster verstrikt in het afschuwelijke net. Steeds dichterbij kwam het dier, dat het meest op een geweldige spin leek. Kwaadaardig glinsterden de grote bolle ogen en Eric verwachtte dat zijn laatste uur geslagen had. Maar het gedrocht scheen geen lust te hebben hem onmiddellijk te verslinden. Met de lange harige poten begon het langzaam nog meer vezels rond Erics lichaam te wikkelen. De draden sneden in zijn vlees en hoewel hij voortdurend worstelde om buiten het bereik van die armen te blijven, hielp dit hem niets. Steeds dichter wikkelde het gedrocht de draden om hem heen, zodat hij tenslotte geen vin meer verroeren kon.

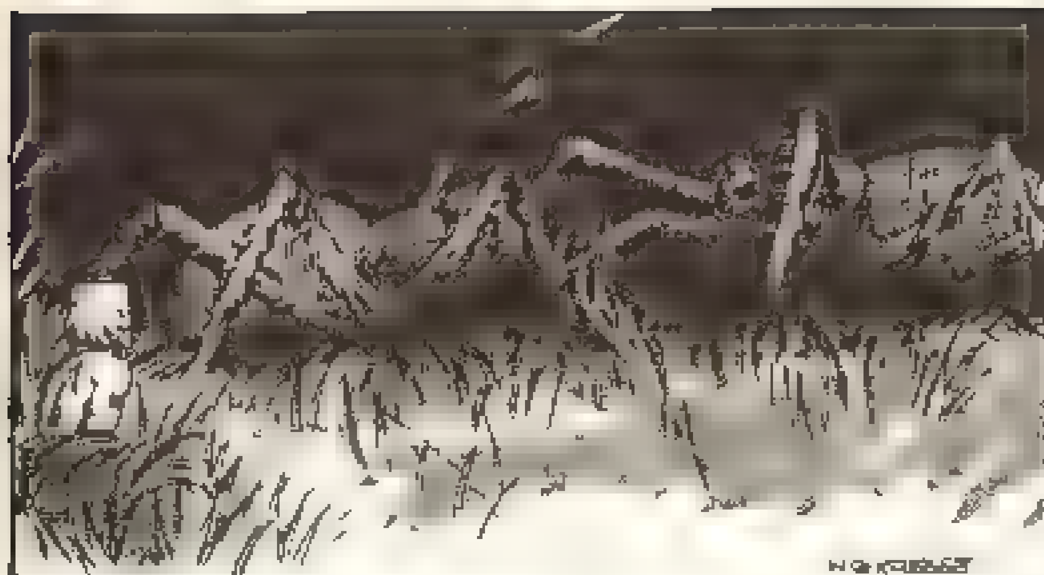






Angstig vroeg Eric zich af wat de monsterspin met hem zou doen. Het beest had hem uit het net losgescheurd en begon hem nu met de vezels over de grond voort te slepen en hij sidderde van afgrijzen als hij dacht aan het lot dat hem ongetwijfeld wachtte. De draden sneden dieper in zijn vlees en veroorzaakten hem een haast ondraaglijke pijn. Doch opeens voelde Eric dat hij bleef liggen. Terwijl hij zich nieuwsgierig en met grote moeite een halve slag omwentelde om te zien wat dat nu weer betekende, zag hij in de verte een zelfde gedrocht aankomen. Als hij een ogenblik hoop had gekoesterd, was die nu onmiddellijk weer in rook vervlogen. Zelfs als hij erin zou slagen zich los te werken, zou hij toch tegen twee van die monsters geen schijn van kans hebben.

Tot zijn verbazing merkte hij echter, dat de eerste spin hem aan zijn lot overliet, een kwaadaardig gesis uitstootte en zich vol woede op de andere spin wierp. Dat kon slechts betekenen dat zij elkaar een prooi betwistten en Eric voelde zijn hoop terugkeren.







Kwaadaardig sissend draaiden de monsters enkele ogenblikken om elkaar heen, doch plotseling zag Eric hoe hun lange grijparmen zich in elkaar verwarden en spoedig waren zij in een verwoed gevecht gewikkeld. Het was zo'n adembenemend schouwspel, dat Eric alles vergat en trillend van opwinding de strijd bleef gadeslaan. De tegenstanders waren aan elkaar gewaagd. Zij trachtten elkaar in hun dodende greep te smoren en wentelden om en om. Maar niet lang bleef Eric werkeloos toezien. Als hij vrij wilde komen, dan moest hij zijn kans nu waarnemen. Het was gemakkelijker gezegd dan gedaan. De vezels zaten zo vast om zijn lichaam, dat hij zich nauwelijks bewegen kon. Zijn armen waren langs zijn zijden gebonden, zodat hij met zijn handen niets beginnen kon. Maar Eric gaf de moed zo gauw niet op. Met een uiterste krachtsinspanning wist hij zich een paar maal om te draaien en voortdurend hield hij daarbij de vechtende spinnen in 't oog. Eindelijk slaagde Eric er in zich zo te wentelen, dat hij naast een scherpe stronk kwam te liggen, waaraan hij met veel moeite een paar vezels in tweeën kon schuren. Toen dit eenmaal gebeurd was, ging het vlugger. Zijn armen waren al vrij. Nog een paar krachtige rukken en tot zijn onuitsprekelijke verlichting kon hij zich weer oprichten. Hij was vrij!

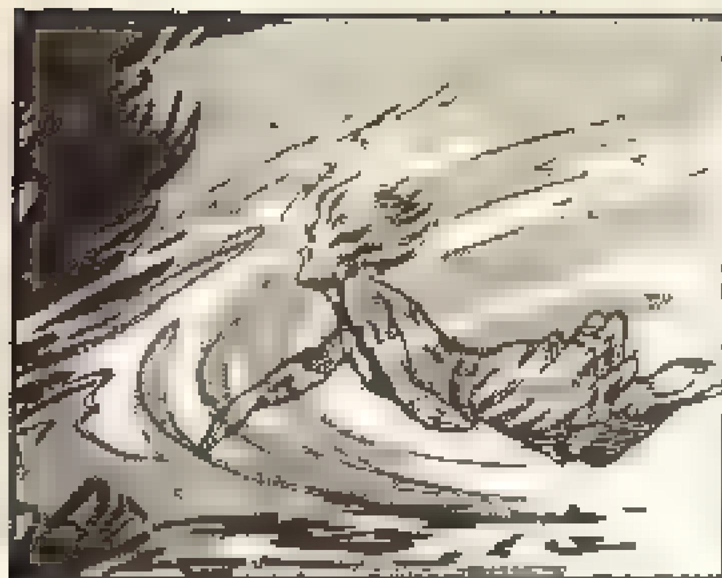








Nog eenmaal wierp Eric een blik op de beide reuzenspinnen, die elkaar nog steeds in een dodelijke omarming omstrengelden en toen sloop hij haastig weg. Hij was nu voortdurend op zijn hoede en kwam slechts langzaam vooruit. Terwijl hij zich een weg baande door het hoge, scherpe gras, verslapte zijn waakzaamheid geen ogenblik, hij had geen zin om opnieuw het slachtoffer van een dergelijk avontuur te worden en wie kon zeggen welke gevaren deze geheimzinnige wildernis nog meer verborgen hield. Hij had reeds geruime tijd gelopen, toen hij plotseling aan een ravijn kwam. Diep onder hem kolkte een woeste stroom en aan de overkant van de rotsen stortte een waterval zich met donderend geraas naar beneden. Een ogenblik bleef hij staan om te overleggen wat hem nu te doen stond, maar lang behoefde hij zich niet te bedenken. Hij moest toch trachten om op de een of andere wijze het strand weer te bereiken om te zien, wat er van de anderen geworden was. Behoedzaam daalde hij de steile helling af tot vlak bij het water, dat hem bruisend en schuimend voorbijvloog. Daar dook hij in de stroom en liet zich meevoeren. Het water was ijskoud en sneed hem de eerste ogenblikken bijna zijn adem af, maar toen hij er aan gewend was, deed het weldadig aan op zijn door de vezels geschaafde en brandende huid. De stroom voerde hem in pijlsnelle vaart mee naar de waterval. Nog slechts enkele seconden.

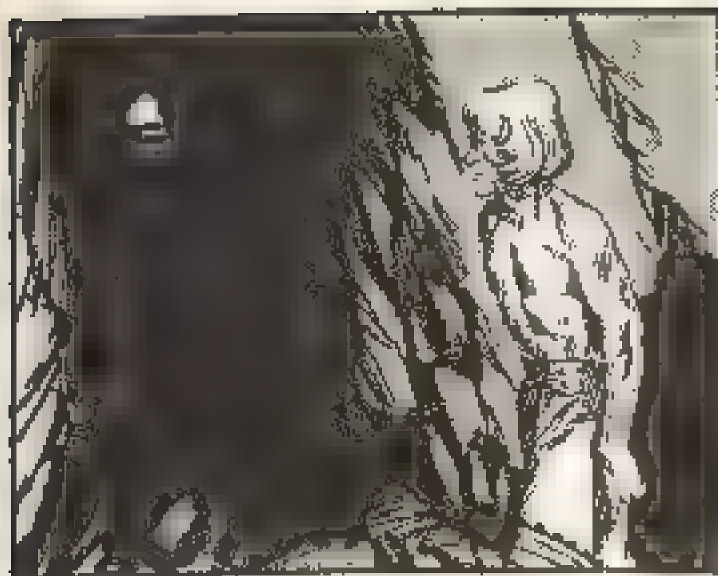






Maar Eric was een uitstekend zwemmer. Niet voor niets had hij van zijn prilste jeugd af in de fjorden van zijn geboorteland gesparteld. Het geraas van de waterval kwam steeds dichterbij, het was oorverdovend en angstaanjagend. Wanneer hij hier in een van de vele draaikolken terecht zou komen, was het met hem gedaan. Hij haalde diep adem en zwom met forse slagen onder de waterval door. Na wat een eeuwigheid leek, voelde hij eindelijk aan de stroom, dat hij in kalmer water was gekomen. Hij liet zich naar de oppervlakte drijven en keek nieuwsgierig om zich heen. Een vaag gevoel van teleurstelling bekroop hem. Er heerste een schemerduister rondom hem en hij bemerkte, dat hij opnieuw in een grot terecht was gekomen. Hier spiegelde het water kalm als een meer en met langzame slagen zwom hij naar de kant.

Nadat hij aan land was geklommen keek hij nogmaals om zich heen. Voor hem uit gaapte het duister van een spelonk. Terug kon hij niet. Onder water kon hij immers de te volgen richting niet bepalen. Er zat niets anders voor hem op dan voor de tweede keer de onderaardse grotten binnen te gaan.







Het werd Eric niet zo moeilijk gemaakt als de eerste keer. Ditmaal was het geen doolhof, maar één lange gang, die zich kronkelend door de rotsen slingerde en waaraan geen einde scheen te komen. Terwijl Eric voortliep, dacht hij aan alles wat hem overkomen was en hij vroeg zich af wat er van de arme Rabor zou zijn geworden, nadat de dwergen hem meegesleurd hadden. Dat alles stemde hem somber. Juist toen hij zich begon af te vragen of er wel ooit een einde aan deze gang zou komen, zag hij in de verte een licht schemeren. Zijn verwachtingen bedrogen hem niet. Nadat hij nog een eind had doorgelopen, stond hij plotseling in de uitgang van de grot en knipperde met zijn ogen tegen het schelle daglicht. Het was alsof er een zware last van hem afviel. Met diepe teugen ademde hij de frisse lucht in. Pijn en vermoeidheid vielen van hem af en plotseling merkte hij dat hij erge honger had. Hij keek eens om zich heen en bemerkte dat hij op een hoog rotsvlak stond. Voor hem strekte zich een diepe vallei uit, aan alle kanten omgeven door hoge bergen, die zich als een keten aaneen schakelden. Het landschap zag er veel vriendelijker uit, dan dat hij tot dusverre gezien had en ook heerste hier niet die beklemmende stilte van voorheen. Hij hoorde het gesjilp van vogels en hij stond er over te denken hoe wonderlijk dit alles was, toen hij, ver beneden zich, twee menselijke wezens zag aankomen.







Zij kwamen dichterbij, maar het duurde nog enige tijd voor hij hen kon onderscheiden. Het waren twee dwergen. Terwijl hij met zijn armen zwaaide, gaf Eric een luide kreet om hun aandacht te trekken. De twee mannetjes, die in een druk gesprek gewikkeld waren, keken verbaasd op. De grootste van het tweetal slingerde zijn speer naar boven, die Eric nog juist kon ontwijken.

Nauwelijks bekomen van de schrik, zag Eric beneden zich een schouwspel dat hem bijna de adem benam. Een grote grijze beer, door al het lawaai uit zijn rust opgeschrikt, maakte zich brullend van woede gereed om de twee dwergen aan te vallen. Deze lieten Eric waar hij was en wendden zich om, om aan dit nieuwe en veel grotere gevaar het hoofd te bieden. Doch wat konden deze twee mannetjes met hun gebrekkige speren uitrichten tegen dat grote, woedende monster?







Voor Eric, bovenop de rots, was de strijd al beslist en zijn besluit stond reeds vast. Hoewel de twee dwergen hem daarstraks nog naar het leven gestaan hadden, kon hij het toch niet over zijn hart krijgen hen aan hun lot over te laten. Hij nam de speer die de dwergen zojuist naar hem geslingerd hadden en zonder zich een ogenblik te bedenken sprong hij van de torenhoge rots naar beneden. Hij kwam bovenop de brullende beer terecht en dreef zijn speer met alle kracht waarover hij beschikte in de rug van het dier. Reeds stak een speer van een der dwergen in het lichaam van de beer en de pijn maakte het monster razend. Eric besefte dat hun kansen om de beer te overmeesteren gering waren, doch zonder aarzelen sprong hij op de grond, rukte de kleinste dwerg het zwaard uit z'n handen en wachtte daarmee vastberaden de aanval van het woedende dier af.



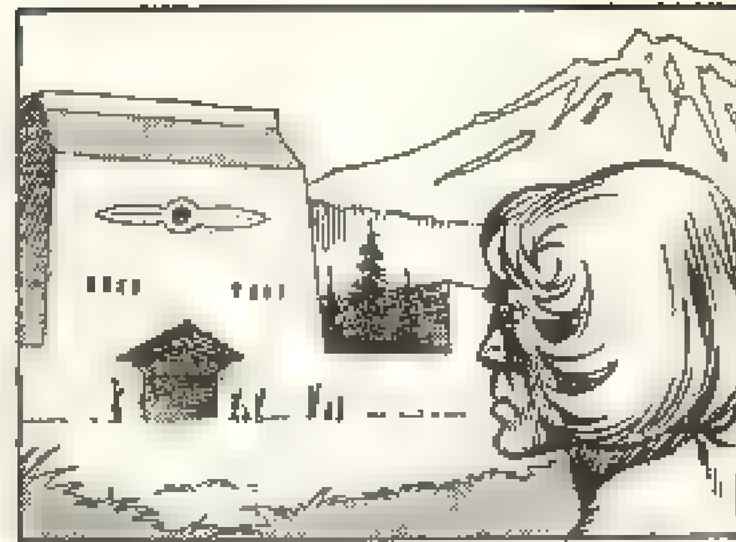




In die enkele seconden dat het beest op Eric toesprong, flitste zijn nog zo korte leven door hem heen en hij was vastbesloten het zo duur mogelijk te verkopen. Veel tijd tot nadenken had hij echter niet, want hij voelde de warme, snuivende adem van het monster reeds in zijn gezicht. Met zijn volle gewicht stortte de beer zich op hem en Eric voelde dat hij wankelde. Bliksemsnel liet hij zich op de knieën vallen en stootte het zwaard tot aan het heft in het lichaam van de beer, terwijl hij met zijn andere hand in een ijzersterke greep de kop van het dier met de gapende muil naar boven drukte. De dwergen die zich nu van al hun wapens beroofd zagen, hadden zich ijlings tussen de varens teruggetrokken en volgden van daar in ademloze spanning de strijd. Het leek wel alsof de beer negen levens had, want hoewel er twee speren diep in zijn lichaam staken, dacht het dier er blijkbaar niet aan de strijd op te geven. Brullend richtte het zich opnieuw op om zijn aanval te herhalen en juist op tijd slaagde Eric erin, zich met een vlugge draai van onder het machtige lichaam te verwijderen, zodat hij overeind kon springen en zich gereed kon maken om de laatste aanval te weerstaan.







Toch geraakte de beer langzamerhand uitgeput, want tot springen bleek hij niet meer in staat. Grommend en snuivend kwam hij op zijn aanvaller af, doch met een welgerichte stoot dreef Eric opnieuw het zwaard in het logge lijf van de beer, ditmaal juist tussen de schouder bladen. Dit was de genadestoot, want met een laatste zucht tuimelde het dier morsdood opzij.
Zodra zij zagen dat het monster verslagen was, kwamen de dwergen uit hun schuilplaats te voorschijn. Van hun vroegere vijandigheid was nu niets meer te bespeuren. Integendeel, opgewonden pratend in een taal die Eric nog nooit gehoord had, kwamen zij nader, aanschouwden de blonde reus eerbiedig van alle zijden, bogen een paar keren diep voor hem en trachtten op alle mogelijke wijzen uiting aan hun dankbaarheid te geven. Eric verstond echter geen woord van wat zij zeiden. Hij trachtte zich verstaanbaar te maken in zijn eigen taal, maar nu verstonden de dwergen hem niet. Door gebaren maakten zij het hem echter duidelijk dat hij hen moest volgen. Daar de jonge prins niet wist wat te doen, gaf hij aan hun wenk gehoor.
Nadat zij een korte afstand hadden afgelegd, bleef Eric plotseling als aan de grond genageld staan. In de verte ontwaarde hij een reusachtige stenen poort, zonderling van bouw en van een vorm, die hij in zijn eigen land nog nimmer aanschouwd had. Met kloppend hart vroeg Eric zich af wat er zich achter die poort wel zou bevinden.



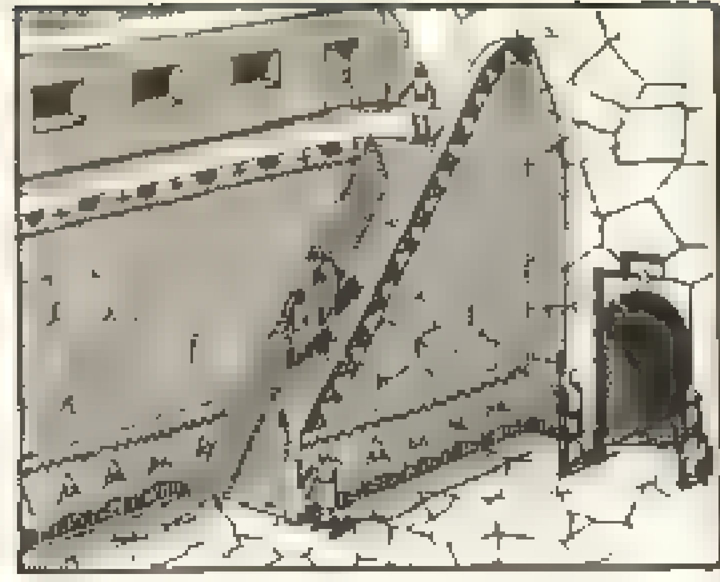




Naarmate zij dichterbij kwamen, kon Eric alles beter onderscheiden. Hij bemerkte dat de poort bewaakt werd door soldaten, die even groot waren als hijzelf. Weliswaar waren hun gelaatstrekken enigszins anders, doch verder zagen ze eruit als gewone mensen, hetgeen Eric min of meer geruststelde. Ook zag hij dat ze een zonderlinge kledij droegen, een soort uniform en een grote pluimenkrans op het hoofd. De dwergen praatten opgewonden tegen de schildwachten en uit hun gebaren kon Eric opmaken, dat ze over het gevecht met de beer vertelden. Eric voelde zich van alle zijden met bewonderende blikken gadegeslagen en tenslotte gaf een der schildwachten hem een teken mee te gaan. En daar men hem niet onvriendelijk bejegende en hij zijn honger voelde terugkeren, gaf Eric aan dit verzoek gevolg.

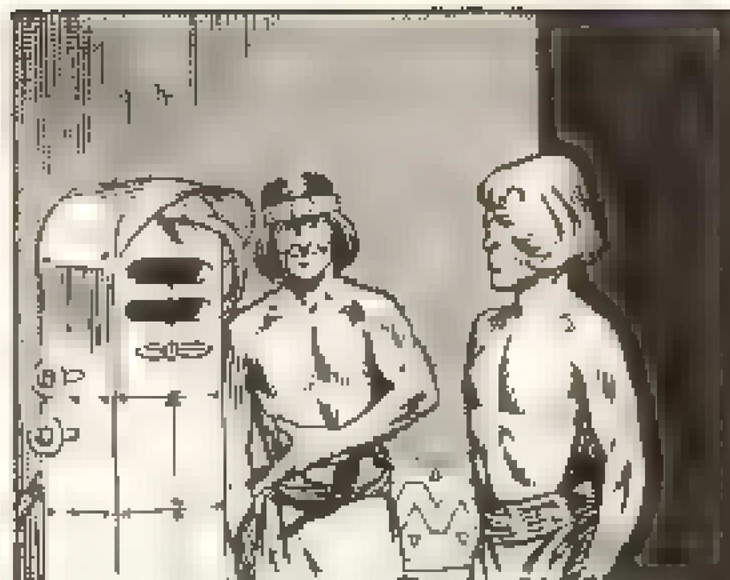
Vóór de poort die, zoals Eric nu zag, een deel van een uitgestrekte muur vormde, stonden een paar lage hutten met daken van gras. Hier zag Eric verschillende dwergen, die er net zo uitzagen zoals de twee die hij het leven gered had. Tenslotte ging de poort open en ze stapten binnen. Een hoge trap voerde naar een soort binnenplein, waaromheen verschillende gebouwen bijeen stonden. Eric keek zijn ogen uit, want iets dergelijks had hij in zijn vaderland nog nimmer aanschouwd. Overal stonden soldaten in de vreemdste uniformen die de kleine groep nieuwsgierig bekeken. De twee dwergen weken niet van zijn zijde en Eric voelde hoe de soldaat die hem begeleidde, zorgvuldig zijn bewegingen gadesloeg. Het werd hem toch wel even onbehaaglijk te moede.

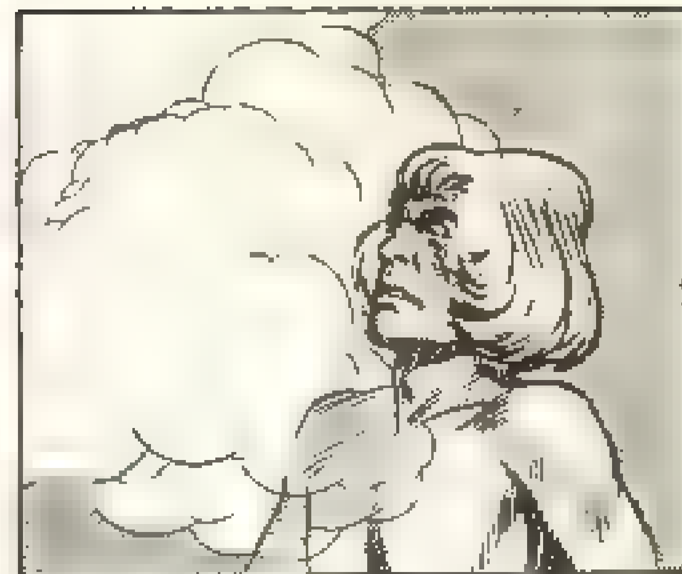




Die onbehaaglijke indruk werd nog versterkt, toen hij tenslotte binnengeleid werd in een grote zaal, waar aan het einde een indrukwekkende figuur zat op een verhoogde zetel. Met zijn doordringende zwarte ogen nam deze Eric van het hoofd tot de voeten op en begon toen met koude, afgemeten stem tot hem te spreken. Ook ditmaal begreep Eric echter geen woord van hetgeen gezegd werd, waarop de schildwacht het woord nam en de toestand uitlegde. Toen de soldaat uitgesproken was, knikte de man op de troon instemmend, sloeg een paar keer op een grote gong die naast hem stond, waarop twee bedienden verschenen die Eric uitnodigden hem te volgen. Nog steeds in afwachting van hetgeen er moest gebeuren, kon Eric niets anders doen dan aan deze uitnodiging gevolg geven, en met zijn nieuwe geleiders verliet hij het vertrek. Opnieuw kwamen zij op het binnenplein, nadat zij talloze gangen waren doorgegaan. Verbaasd vroeg Eric zich af wat dit alles te betekenen had, doch daar deze mensen zich tot nu toe niet onvriendelijk jegens hem betoond hadden, besloot hij maar rustig af te wachten. Alleen hoopte hij dat zij hem spoedig iets te eten zouden brengen. Zijn begeleiders staken het binnenplein over en beklommen een grote trap, waarna zij voor een stalen deur bleven staan.

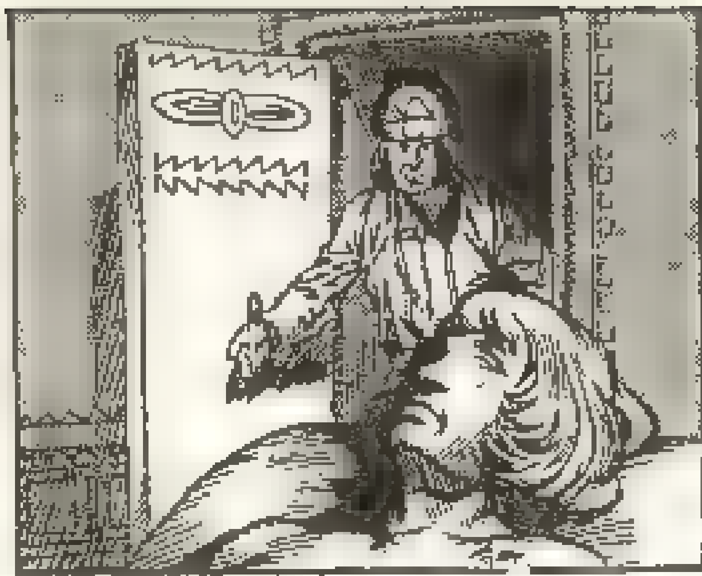






Toen zij binnentraden kon Eric een kreet van verbazing nauwelijks onderdrukken. Hij bevond zich in een ruim vertrek, waar allerlei vreemde apparaten stonden opgesteld. Door de gehele ruimte liep een warnet van buizen en leidingen en Eric die nog nooit zoiets gezien had, vroeg zich verbaasd af waar dit alles toe diende. Overal zag hij grote handwielen en zwengels en uit de verte drong een dof gezoem tot hem door. De kleinste van zijn begeleiders bracht hem naar een vreemdsoortig apparaat. Het was een vierkant kastje, waarin aan de voorzijde enkele gaten aangebracht waren. Er liepen een paar buizen door, die ergens verderop weer op een andere leiding aangesloten waren, en uit de zijkant staken een paar handwielen. Het geheel maakte een zonderlinge indruk op Eric. Maar zijn begeleider scheen daar niets van te merken en maakte hem door gebaren duidelijk dat er van hem verwacht werd, dat hij door de gaten in het kastje zou kijken. Alhoewel Eric een vage ongerustheid voelde opkomen, bleef hem niet veel anders over dan te gehoorzamen. Nauwelijks had hij zijn ogen voor het gat gebracht of zijn begeleider haalde een zwengel over en uit het andere gat spoot een doorzichtige blauwe nevel naar buiten. Eric wilde nog snel zijn hoofd terugtrekken, doch het was reeds te laat. Hij voelde hoe het gas hem bedwelmde. Vaag zag hij nog even het grijnzende gezicht van de man die hem in de val had laten lopen. Toen werd alles zwart voor z'n ogen en hij verloor het bewustzijn.







De beide mannen die Eric hierheen gebracht hadden, wachtten nog een ogenblik, maar toen zij zagen dat hun slachtoffer volkomen weerloos was, tilden zij hem voorzichtig op en droegen hem naar een andere hoek van het vertrek, waar een stenen rustbank stond. Hier legden zij hem neer en verlieten toen, zonder nog eenmaal naar de bewusteloze Eric om te zien, het vertrek. Na enige tijd ging echter de deur opnieuw open. Aan de kledij van de binnentredende kon men zien dat het geen gewone bediende was. Hij droeg een lang gewaad en een zilveren hoofdband die kunstig versierd was. Dit was dokter Brasnoë, zoals Eric later zou ervaren. De dokter werd gevolgd door zijn knecht, Gajam, een dwerg, zoals Eric ze buiten de poort gezien had. Het tweetal trad nader en dokter Brasnoë begon de bewusteloze prins nauwkeurig en langdurig te onderzoeken. Hij gebruikte de wonderlijkste toestellen, die Eric zouden hebben verbaasd indien hij dit alles had kunnen zien. De kleine Gajam stond de dokter bij, doch af en toe wierp hij een medelijdende blik op de weerloze gestalte op de bank. Eindelijk was de dokter klaar met zijn onderzoek. Hij verliet het vertrek nadat hij Gajam bevolen had de wacht bij Eric te houden.



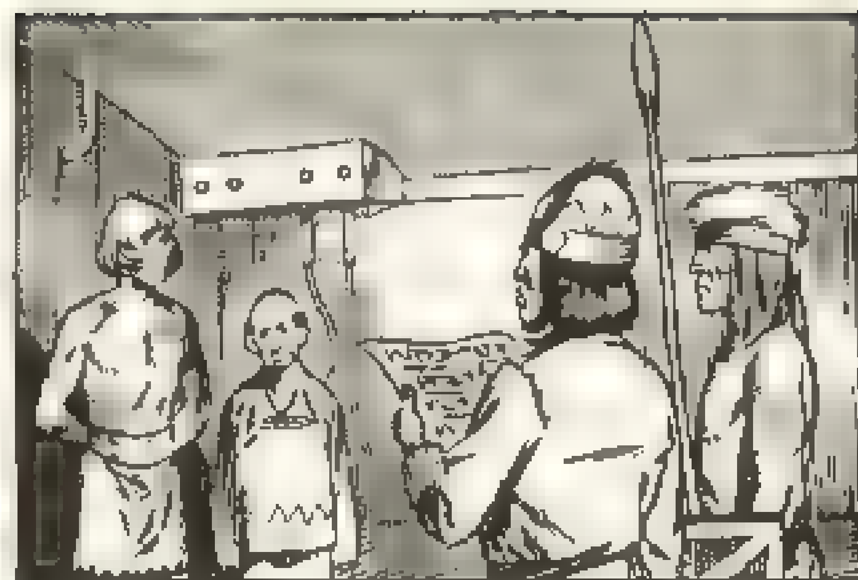




Het duurde geruime tijd voordat Eric tot het bewustzijn terugkeerde en de eerste ogenblikken dacht hij dat hij droomde. De aanwezigheid van Gajam bracht hem spoedig tot de werkelijkheid terug. Plotseling herinnerde hij zich weer alles wat er met hem gebeurd was en een diepe neerslachtigheid maakte zich van hem meester, toen hij besefte dat hij gevangen gehouden werd. Hij werd echter met alle voorkomendheid behandeld en ook regelmatig van voedsel voorzien. De dagen schenen hem ontzettend lang en alleen de aanwezigheid van Gajam bracht wat afwisseling in zijn eentonig bestaan. De kleine bewaker ontpopte zich als een vriendelijke man, die bekommerd was om het lot van de jonge prins. Hij leerde Eric zelfs de eerste beginselen van de taal van zijn volk, en na een paar dagen kon Eric hem al vrij goed verstaan. Gajam vertelde hem dat hij in het rijk van Atlantis was binnengedrongen, wat nog maar aan weinig stervelingen vóór hem gelukt was. Ook vertelde hij de prins over het onderzoek door dokter Brasnoe, dat uit moest maken of hij lichamelijk en geestelijk waardig bevonden zou worden om in Atlantis te mogen blijven leven. Wanneer dit niet het geval was, zou hij onherroepelijk ter dood gebracht worden, zoals alle vreemdelingen. Dat men hem niet onmiddellijk ter dood had gebracht, was te danken aan het feit dat hij de twee dwergen het leven had gered, want nog nooit was een vreemdeling die eenmaal in Atlantis was doorgedrongen, levend vandaar teruggekeerd. Eric vond zijn kansen verre van gunstig en toen de avond inviel besloot hij een ontvluchtingspoging te wagen.





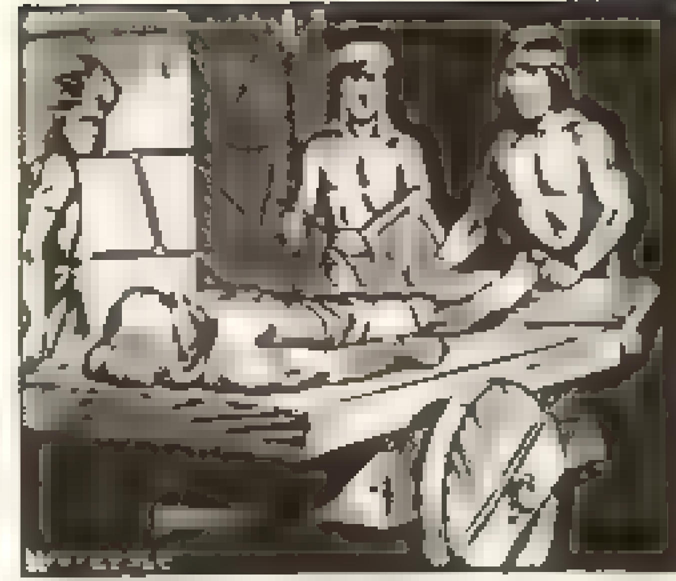


Het was alsof de kleine Gajam zijn gedachten geraden had, want hij zei: „Maak u niet ongerust en, wat er ook gebeurt, vertrouw op mij. U hebt één van mijn broeders uit de klauwen van de beer gered en ik zal niet toelaten dat u enig leed geschiedt." Hierdoor gerustgesteld, besloot Eric zijn lot aan Gajam toe te vertrouwen en voorlopig zelf niets te ondernemen. De volgende morgen ging de deur van het laboratorium opnieuw open en dokter Brasmoe trad binnen, gevolgd door enige soldaten en dienaren. Onmiddellijk begreep Eric dat er thans over zijn lot beslist zou worden en vol spanning wachtte hij af wat er ging gebeuren. De dokter had een grote rol perkament bij zich die hij openvouwde en met luide stem begon hij voor te lezen.

Wat Eric niet begreep, maakte Gajam hem duidelijk. Het angstzweet brak Eric uit, toen hij hoorde dat het onderzoek naar zijn lichamelijke en geestelijke gezondheid verschillende gebreken aan het licht had gebracht, zodat hij volgens de wetten van Atlantis veroordeeld was om te sterven. Daar hij zich echter jegens een tweetal onderdanen verdienstelijk had gemaakt, zou hij op de zachtst denkbare wijze ter dood gebracht worden, namelijk door middel van een inspuiting, die hem volkomen pijnloos in de eeuwige slaap zou doen overgaan. Toen hij deze proclamatie voorgelezen had, gaf de dokter Gajam bevel alles voor de inspuiting gereed te maken.







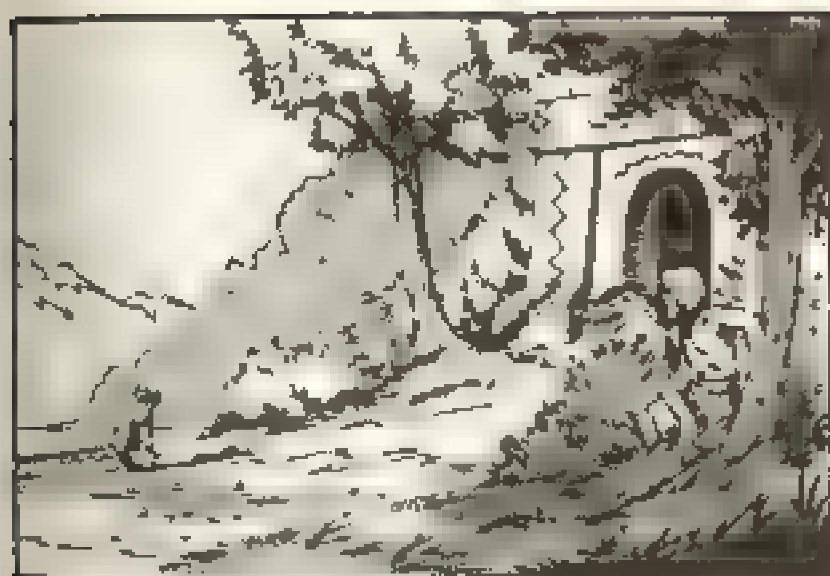
Gajam begaf zich naar een andere hoek van het vertrek, terwijl Eric bleek, doch vastberaden, zijn lot afwachtte. Als het dan toch moest gebeuren wilde hij als een man sterven. Ondertussen was Gajam druk bezig met het gereedmaken van de vloeistof voor de inspuiting, een werkje dat heel wat zorg vereiste. Ondertussen hield hij Eric voortdurend in het oog. Eindelijk was hij gereed en overhandigde de injectienaald aan dokter Brasnoe. Op een teken van hem grepen een aantal dienaren Eric vast en legden hem op de stenen rustbank. Tot het laatste ogenblik was Eric rustig gebleven, doch toen hij met eigen ogen gezien had dat Gajam zelf alles voor de inspuiting gereed maakte en aan de dokter overhandigde, overmande hem een gevoel van woede tegen de dwerg, die blijkbaar zijn woord gebroken had. Als een wanhopige stelde hij zich teweer, maar hij kon niets uitrichten tegen de mannen. Hij zag hoe de dokter zich over hem heen boog. Plotseling voelde hij een scherpe prik in zijn zijde. Alles werd wazig voor z'n ogen. Flauw hoorde hij nog even het geluid van stemmen. Toen ... niets meer. Bewegingloos lag de blonde reus uitgestrekt op de bank. Na enkele minuten voelde de dokter zijn pols en gaf daarna zijn dienaren een teken, waarop ze het slappe levenloze lichaam van de prins op een lage kar laadden en daarmee wegreden.





Langzaam opende Eric z'n ogen. Om hem heen heerste een volledige duisternis. De eerste ogenblikken begreep hij niet waar hij zich bevond, maar plotseling keerde zijn geheugen terug en met een siddering van afgrijzen herinnerde hij zich alles weer: Atlantis, dokter Brasnoë, Gajam, de inspuiting. ... Maar dan moest hij dood zijn. Hij trachtte zich te bewegen. Dat lukte. Veel ruimte was er echter niet en plotseling kwam hij tot het ontstellende besef dat hij in een kist lag. Als een wanhopige begon hij naar alle zijden te duwen. Wat hij nooit verwacht had, gebeurde: het deksel bewoog. In een oogwenk had hij het zover weggeschoven dat hij overeind kon gaan zitten en een ogenblik later stond hij naast de kist en keek verwonderd om zich heen. Hij bevond zich in een soort gewelf dat niet was afgesloten, want door een grote poort viel het daglicht naar binnen. Eric wreef verbaasd z'n ogen uit.

Hij was toch ter dood gebracht en deze ruimte geleek inderdaad heel veel op een soort grafkelder. Het kon geen droom zijn. Daar stond nog de stenen kist waaruit hij zoëven ontsnapt was. Maar wat was er dan met hem gebeurd? Zou Gajam ...? Maar hij had toch met zijn eigen ogen gezien dat de dokter die grote spuit van Gajam aannam en hij had toch de naald in zijn lichaam gevoeld. Ja, daarna herinnerde hij zich niets meer. Aarzelend deed hij een paar stappen naar buiten. Een groot meer strekte zich voor hem uit en het eerste dat hij zag, was een bootje met een eenzame roeier, die met snelle riemslagen naar hem toekwam.





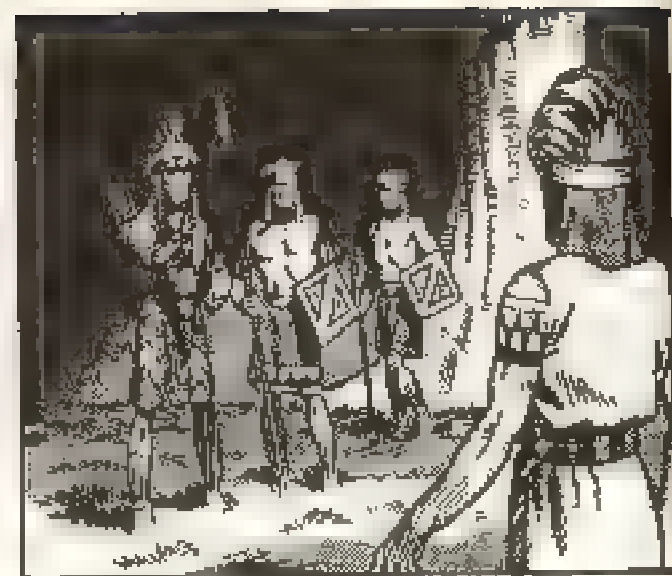


Haastig verschool Eric zich achter de struiken die aan weerszijden van de poort groeiden. Na al zijn avonturen was hij uiterst voorzichtig geworden en vastbesloten elk gevaar te vermijden. Het bootje kwam snel naderbij. Het keerde langs de kant en uit zijn schuilplaats kon Eric zien hoe de roeier aan land kwam en zonder omwegen naar de graftempel liep. Hij scheen nog al wat reisgoed bij zich te hebben. Pas toen de man vlakbij was, herkende Eric de kleine Gajam, de dienaar van de dokter. De dwerg droeg een groot pak kleren en stapte, opgewekt fluitend, naar de tempel. Toen hij Eric uit het struikgewas te voorschijn zag komen, trok er een brede grijns over zijn gezicht. „Ha!" riep hij uit, „je bent er dus zelf al uitgekomen, zie ik. Des te beter, verkleed je dan maar gauw!" Natuurlijk bestormde Eric hem met vragen, doch de dwerg maakte hem duidelijk dat hij zich snel moest verkleden.

Terwijl Eric dit deed, vertelde Gajam hoe hij de samenstelling van de inspuitingsvloeistof veranderd had, zodat deze slechts een diepe slaap tengevolge had gehad. Intussen hulde Eric zich in het lange gewaad en de prachtige hoofdtooi die Gajam voor hem had meegebracht. Toen hij klaar was, leek hij als twee druppels water op de soldaten die hij op het binnenplein had zien rondlopen. Hij gaf Gajam een hand en zei: „Tot dusver heb je me prachtig geholpen. Maar hoe komen we hier nu vandaan?"







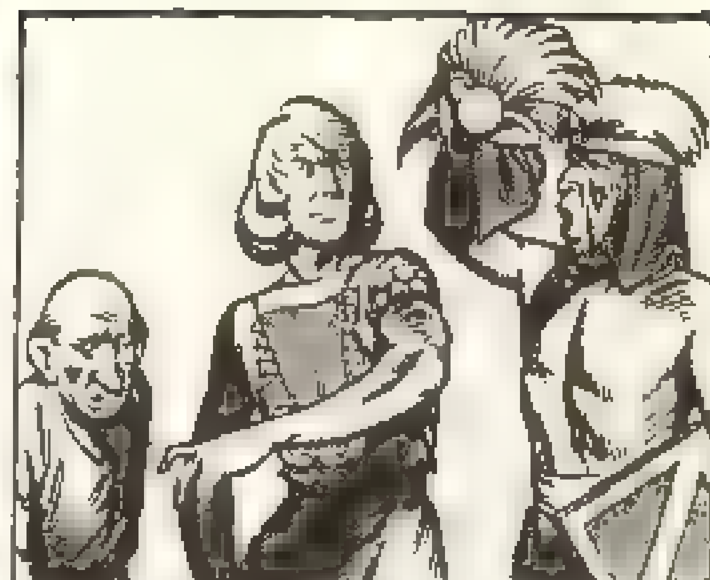
Gajam leidde hem naar de boot en vertelde Eric dat ze een lange en moeilijke weg voor de boeg hadden. Er was slechts één weg om uit Atlantis te ontsnappen maar voordat het zover was zouden zij nog talloze moeilijkheden te overwinnen hebben. Na alles wat er gebeurd was, had Eric een onbegrensd vertrouwen in Gajam gekregen en hij beloofde hem, hem onder alle omstandigheden te zullen volgen.

Intussen waren zij aan boord van het ranke vaartuigje gegaan en met snelle slagen roeide Gajam naar de andere oever. Eric, vóór in de boot, nam vol belangstelling de omgeving op. Aan de overkant verborg Gajam de boot tussen het riet en samen gingen zij op weg, een onbekende toekomst tegemoet.

Hun weg voerde door een uitgestrekt bos. Het was echter geen wildernis want hier en daar gingen zij over gebaande wegen. De plantengroei was weelderig en overal hoorde Eric het gefluit van vogels. Zwijgend gingen ze verder, terwijl Eric met welbehagen iets van de voorraad levensmiddelen verorberde waarvoor Gajam gezorgd had. Plotseling in een bocht van de weg, bleven zij als door de bliksem getroffen staan. Vóór hen stonden, van top tot teen gewapend, drie krijgers, die hen met donkere blikken opnamen.







De krijgers komen nader en hun hoofdman begint Eric te ondervragen. De jonge Noorman, wiens kennis van de taal zeer gering is, kan hem in 't geheel niet verstaan en alleen maar een paar lettergrepen stamelen. Terwijl dit gebeurt, werken Erics hersens koortsachtig.

Hoe zouden zij zichzelf nog in veiligheid kunnen brengen, vraagt hij zich af. Want hij wil natuurlijk onder geen voorwaarde weer teruggebracht worden naar het laboratorium, daar zoiets deze maal zeker voor hem de dood zal betekenen en niet alleen voor hem, ook zijn jonge vriend zou hetzelfde lot beschoren zijn.

Nu probeert de kleine man de toestand te redden. Hij begint een lang verhaal, waarin hij hun aanwezigheid in het woud tracht te verklaren. Met de bedoeling tijd te winnen, blijft hij aan één stuk doorpraten maar hoe langer hij praat, hoe meer argwaan de krijgers krijgen. Tot de hoofdman hem ruw onderbreekt. Geheel onverwachts grijpt hij naar Erics hoofddeksel en rukt dit af. Wanneer hij Erics blonde haar ziet, schreeuwt hij het uit van woede. Zij zijn bedrogen, want niemand in Atlantis is blond. Kans om te praten is nu voorbij. Hun enige redding ligt in vlug handelen.







Eric aarzelt geen ogenblik. Zijn arm schiet uit en hij geeft de naast bijzijnde krijger een kaakslag. De kansen zijn evenwel ongelijk. Eric heeft alleen zijn vuisten om zich mee te verdedigen, terwijl de krijgers gewapend zijn met speren. De hoofdman steekt naar hem, maar Eric laat zich op z'n knieen vallen en laat met ijzeren greep zijn aanvaller op de grond smakken.

Op hetzelfde ogenblik is hij boven hem, en er volgt een wilde worsteling. De aanvoerder is echter een sterke kerel en bovendien weet hij dat hij voor zijn leven vecht. Maar voor Eric is dat ook het geval en ze rollen om de beurt onder en boven, tot Eric eindelijk de krijger voelt verzwakken in zijn greep. Intussen is de kleine man, die wel weet dat hij tegen de grote krijgers niet opgewassen is, in het kreupelhout gevlucht en volgt vandaar de strijd met kloppend hart. Plotseling schreeuwt hij het uit van angst, een nieuw gevaar bedreigt Eric. De laatste krijger nadert hem van achteren. Zijn speer is opgeheven en hij staat op het punt toe te steken.







De kleine man weet niet wat hij doen moet. Hij kan Eric toch niet voor zijn ogen laten doden? Hij kijkt wanhopig om zich heen en dan valt zijn blik op een groot stuk hout. Hij werpt het met alle kracht en treft de krijger feilloos aan het hoofd. Zij hebben de overwinning behaald. Twee van de soldaten liggen bewusteloos. De derde is in het kreupelhout gevlucht en voor het ogenblik zijn zij veilig. Zij haasten zich weg van de noodlottige plek en zoeken opnieuw een schuilplaats in het woud. Uren slenteren ze door de wildernis en beraadslagen wat ze nu moeten doen.

De kleine man kan niet teruggaan naar de stad, want de soldaten hebben hem herkend, zodat hij onmiddellijk gevangen genomen zal worden wanneer ze hem daar zien. En voor Eric zal het ook te gevaarlijk zijn weer te verschijnen. Daartegenover staat, dat ze niet in de wouden kunnen blijven zonder een dak boven hun hoofd. Bij zonsondergang komen ze bij een eenzame hut die verlaten schijnt.







Ze ontdekken dat de hut aan een jager toebehoord heeft en besluiten hier de komende dagen te blijven. Eric heeft de boog en de pijlen van één van de krijgers genomen en hiermee gaat hij op jacht in de omgeving om enig voedsel voor hen beiden te verkrijgen. Zij richten zich zo goed mogelijk in. Gedurende de lange dagen en nachten onderwijst de kleine man Eric in de taal van Atlantis.

Het duurt niet lang voor Eric er al aardig wat van kent en dan vertelt de kleine man een verhaal waarin Eric hoe langer hoe meer belang stelt. Het gaat over de geheimzinnige steen van Atlantis. Deze wordt door een priesteres bewaakt in een soort tempel. Niemand heeft de steen ooit gezien en diegenen die getracht hebben er een blik op te slaan, zijn zonder uitzondering meedogenloos vermoord. Vele verschillende verhalen doen er de ronde over, maar één ding is zeker: de geheimzinnige steen heeft zeldzame en zeer sterke krachten. – Men zegt dat deze steen in staat is, zo vertelt de kleine man, – wagens en andere voertuigen in beweging te brengen, machines te laten lopen, zieken te genezen, maar ook, wanneer hij op een verkeerde man er gebruikt wordt, ieder levend wezen binnen een groot gebied uit te roeien...







Eric was zo nieuwsgierig geworden naar deze steen, dat hij besloot, alle waarschuwingen en smeekbeden van de kleine man ten spijt, terug te gaan naar de stad en te trachten er meer van te weten te komen. Het is nodig Erics uiterlijk te veranderen, zodat hij niet herkend zal worden. De kleine man maakt een vloeistof om Erics haar te verven, want hij kan natuurlijk niet met z'n blonde haar de stad ingaan, hij zou direct herkend worden. Daarom verfde de kleine man zijn haar steeds opnieuw totdat het eindelijk koolzwart glom. Toen was Eric een heel ander mens geworden en door zijn kennis van de taal zou niemand denken dat hij een vreemdeling was. Nog enkele dagen bleven zij in de hut. De kleine man vertelde Eric alles wat hij moest weten. Op een mooie ochtend trok Eric opnieuw zijn wapenuitrusting aan, zette het hoofddeksel met de felgekleurde veren op en ze gingen op reis naar de stad van Atlantis.







Zij moesten verscheidene uren lopen, voordat het woud enigszins minder dicht begon te worden. Tenslotte zagen zij in een vallei de stad opdoemen waaruit Eric nog zo kort geleden ontvlucht was. De hoge, witte gebouwen schitterden in het zonlicht en Eric vroeg zich af welke nieuwe avonturen hem daar wel zouden wachten. Hij dacht een ogenblik aan de steen van Atlantis, welke macht zou hij hebben ind en het hem zou gelukken ermee uit Atlantis te ontkomen? De kleine man verkoos in het woud te blijven, dus namen zij afscheid.

Eric bedankte hem voor alles wat hij voor hem gedaan had. Toen verliet hij zijn vriend en ging alleen op weg naar Atlantis. Niemand hield hem tegen bij de grote poort en onopgemerkt kwam hij in de stad. Alle mogelijke mensen gingen hem voorbij, maar niemand toonde belangstelling. Hij ontmoette twee krijgers, maar zij passeerden hem zonder een woord te zeggen. Hij begon zich zekerder te voelen en opgewekt vervolgde hij zijn weg.







Hij zocht zijn weg naar de haven, want, zo zei hij bij zichzelf, bij de haven ontmoet men altijd alle mogelijke mensen. Het scheen hem bovendien de beste plek om meer over de kostbare steen te horen die hij wilde bezitten. Overal was een druk heen en weer geloop. Schepen werden geladen en gelost en Eric bemerkte dat hij, dank zij de lessen van zijn vriend, de gesprekken die hier en daar gevoerd werden, gemakkelijk kon volgen. Plotseling hoorde hij een doordringende kreet, die van ergens dichtbij scheen te komen. Zo vlug als zijn benen hem dragen wilden, rende hij in de richting vanwaar de kreten kwamen. Op de kade, dicht aan de waterkant, hadden drie kerels een kleine man aangevallen, die zichzelf moedig verdedigde. Ogenblikkelijk zag Eric, dat deze niet de minste kans had tegen zijn drie aanvallers. Een van hen stond op 't punt toe te steken met een groot mes.







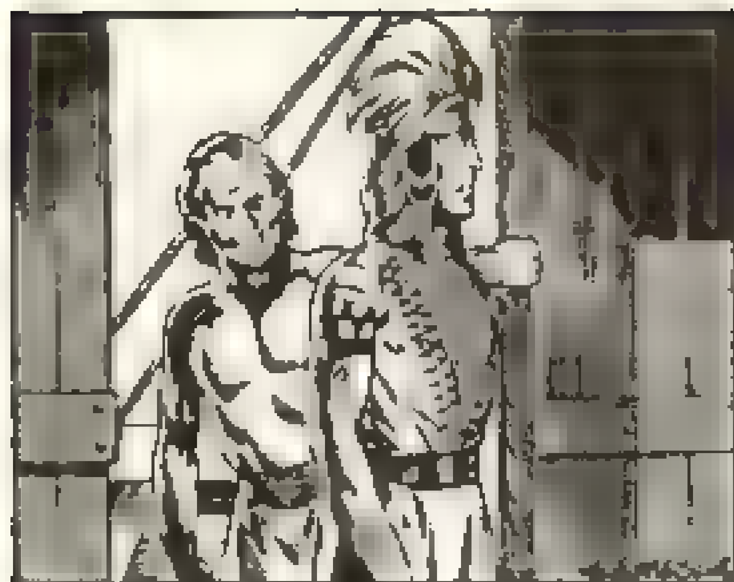
Zonder een seconde te aarzelen sprong Eric toe. Op het nippertje greep hij de arm van de man met de dolk en draaide hem om. De boosdoener gilde van pijn en het mes kletterde op de grond. Ofschoon de rovers nog steeds groter in aantal waren hadden zij niet veel moed. Toen Eric een van de anderen een harde mep op z'n oog gaf, lieten zij hun slachtoffer los en zetten het op een lopen. Hun messen lieten zij achter. Een ogenblik dacht Eric eraan hen te achtervolgen, maar spoedig zag hij de dwaasheid daarvan in en gaf het plan op. Hij draaide zich om naar het slachtoffer dat intussen opgestaan was. Vol bewondering bedankt hij Eric dat hij zijn leven gered heeft en Eric hoort tot zijn grote verwondering dat deze man een Deen is. Zij lopen samen verder en de man vertelt hem dat hij Olaf heet en dat hij op een grote galei die in de haven ligt, het toezicht moet houden op de roeiers.







Hij stelt voor om ergens iets te gaan drinken en als ze in een herberg genieten van een koele, smakelijke drank, vertelt Olaf Eric zijn geschiedenis. Hij vaart op een Egyptisch schip en heeft een lange, bewogen reis achter de rug. Tot Erics grote verwondering fluistert hij plotseling: „Hebt u ooit gehoord van de Steen van Atlantis?" Instinctief voelt Eric dat het veiliger is te ontkennen dat hij er iets vanaf weet. Nu vertelt Olaf hem dezelfde geschiedenis, die Gajam hem reeds vroeger vertelde en hij eindigt met eraan toe te voegen, dat zijn Egyptische meester naar deze haven gekomen is om de waarheid van dit verhaal te onderzoeken en, zou het waar blijken te zijn, te trachten de steen te bemachtigen. Hij bekijkt Eric nog eens van top tot teen en dan zegt hij: „Ik geloof, dat jij juist de man bent, die mijn meester zou kunnen gebruiken. Je bent sterk en voor zover ik het kan beoordelen, een moedige duivel. Waarom zou je niet met me meegaan naar het schip, daar zal ik je dan aan mijn meester voorstellen. Het is een goeie kerel en wanneer hij je mag en gebruiken kan, zou je een goede tijd tegemoetgaan!" Heel graag neemt Eric het aanbod aan en samen vertrekken zij naar de galei.







De kleine matroos wees de weg naar het schip, waar de man hem op het achterdek bracht en hem verzocht een soort hut binnen te gaan. Eric was zeer nieuwsgierig wie hij daar zou vinden. Onderweg had hij zijn gids verschillende vragen gesteld, maar de kleine kerel had er niet op willen antwoorden. Het enige dat hij gezegd had was dat Eric moest wachten en zelf maar moest zien. Nu trad Eric de hut binnen, het was een grote kamer en door een paar patrijspoorten viel een spaarzaam licht. De muren waren bedekt met huiden en vlaggen, waarin vreemde tekeningen geweven waren. Aan het einde van de kamer stond als een soort troon, een grote sofa waarop een man zat, gekleed in een mantel van luipaardhuid. Achter hem stond een Nubier die hem koelte toewaaide. Nadat de matroos Erics verhaal verteld had, stelde hij hem voor en onze held vernam dat dit de hogepriester Krasso was. Eric zag een man met een zonverbrand gelaat, een gebogen neus en grijze, wrede ogen, die hem van top tot teen monsterden. Het onderzoek viel blijkbaar in zijn voordeel uit, want tenslotte verscheen er een langzame glimlach op het gelaat van de Egyptenaar en met een handbeweging verzocht hij Eric plaats te nemen.







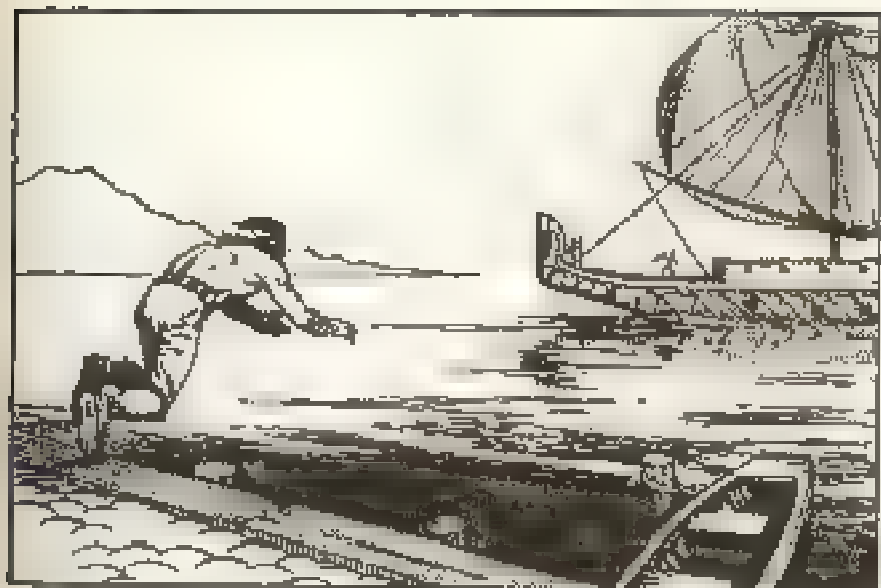
Onmiddellijk begint Kirasso Eric alle mogelijke vragen te stellen. Daar hij Kirasso niet te veel vertellen wil, is de jonge Noorman uiterst voorzichtig met zijn antwoorden. Het uiterlijk van de man bevalt hem niet en hij is ervan overtuigd, dat deze hogepriester niet te vertrouwen is. In de loop van hun gesprek vertelt Kirasso hem dat Egypte in het bezit wil komen van de geheimzinnige steen van Atlantis en dat hij, Kirasso, uitgezonden werd om zich van deze schat meester te maken. Hij verzoekt Eric zijn medewerking te willen verlenen. Het moet immers zeer gemakkelijk voor hem zijn om een deel van het werk op zich te nemen, omdat hij de taal en de gewoonten kent van het volk van Atlantis. Bovendien is hij door zijn uiterlijk in staat zich onopgemerkt onder hen te mengen. De hogepriester voorspelt hem grote rijkdom en onderscheiding. Ook laat hij doorschemeren, dat hij reeds stappen gedaan heeft om de steen in zijn bezit te krijgen. Maar Eric, die de man niet vertrouwt, vraagt enige tijd uitstel om erover na te denken en te overleggen, omdat het hem, zo zegt hij, een hoogst gevaarlijke onderneming toeschijnt. Kirasso stemt hierin toe en vriendschappelijk scheiden zij. Eric gaat aan wal en stapt opnieuw naar de stad. Hij slentert rond en tracht nog wat inlichtingen op te vangen, maar hij heeft niet veel geluk. Het wordt bovendien tijd om een onderdak voor de nacht te vinden en hij besluit op zoek te gaan naar een herberg.







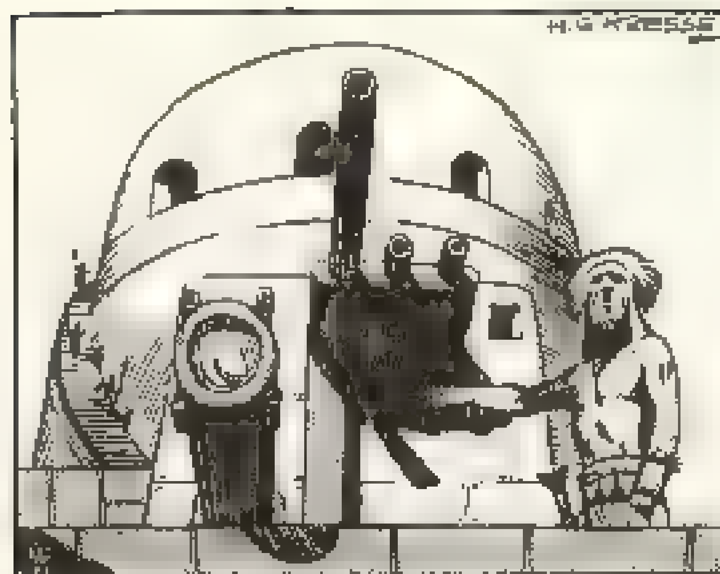
In een klein logement krijgt hij een kamer en een bed, maar het duurt geruime tijd voor hij de slaap kan vatten. Hij peinst over de vreemde en netelige situatie waarin hij zich bevindt. Hij is ervan overtuigd dat de hogepriester een bittere vijand zal worden wanneer hij zijn medewerking weigert, maar wat kan hij anders doen? Eindelijk valt hij in slaap, maar reeds zeer vroeg wordt hij de volgende ochtend gewekt door een lawaai buiten zijn kamer. Met één sprong is hij uit zijn bed om te onderzoeken wat er gaande is en dan ziet hij een grote menigte op straat, vlak onder zijn raam. Juist wordt door een heraut omgeroepen, dat de hogepriesteres van de Steen geschaakt is en dat alle maatregelen genomen zijn om de misdadigers in handen te krijgen. Onmiddellijk gaat Eric de straat op. Overal bespreken de mensen opgewonden het nieuws en al spoedig begrijpt Eric dat er een grote jacht op vreemdelingen aan de gang is, want het is natuurlijk vanzelfsprekend dat zij voor deze misdaad verantwoordelijk zijn. Eric durft niet in de stad te blijven en zoekt zijn weg nogmaals naar de galei. Bij de kade ziet hij echter dat het schip de zeilen gehesen heeft en de haven verlaat.







Op hetzelfde ogenblik zette Eric het op een lopen. Maar toen hij de pier bereikt had, was het schip reeds een eindje weg. Een ogenblik keek hij aarzelend het schip na, dat met toenemende snelheid wegvoer. Toen was ook zijn besluit genomen. Hier blijven was uitgesloten voor hem, dat zou veel te gevaarlijk zijn, ieder ogenblik kon hij gevangen genomen worden. Dus nam hij een kloeke duik in de zee en zwom het schip achterna. Er heerste een sterke stroming, maar Eric was een goed zwemmer en met iedere slag verminderde de afstand tussen hem en het schip. Of er haaien in dit deel van de oceaan waren wist hij niet, gelukkig zag hij er geen. Na enige tijd had hij het schip bereikt en toen zij hem herkenden, trok de bemanning hem aan boord. Kirasso, de hogepriester, heette hem vriendelijk welkom en zei hem dat hij het onder deze omstandigheden verstandiger achtte voorlopig ergens anders aan te leggen. Wanneer alles weer rustig was, zouden zij altijd nog terug kunnen gaan. Juist toen zij van plan waren benedendeks te gaan, zagen zij dat de observatiepost op de stadswallen het vertrek van het schip bemerkt had.







Onmiddellijk werd alarm geslagen. De uitkijkpost sloeg wild op een grote trom en plotseling was overal beweging. Zij zagen mensen langs de kade rennen en grote glanzende pijpen werden in hun richting gedraaid. Maar de hogepriester lachte en beweerde dat ze reeds te ver weg waren en niets meer te vrezen hadden. Hij ging beneden deks en liet Eric aan zichzelf over. Eric wantrouwde de hogepriester meer dan ooit. Hij vond de toestand zeer onaangenaam en begreep niet waarom de galei weggevaren was. Wanneer een man als de hogepriester niets op zijn geweten had, behoefde hij niets te vrezen en zeker niet te vluchten. Er moest iets vreemds gaande zijn aan boord van dit schip en Eric besloot een onderzoek in te stellen. Hij ging naar beneden en zocht zijn weg naar de ruimen. Het was er donker en al zoekend stommelde hij tussen alle mogelijke kisten en koffers door. Plotseling stond hij stil en luisterde ingespannen. Hij dacht stemmen te horen.







Ja, hij vergiste zich niet. Hij hoorde iemand spreken. Voorzichtig kroop hij naderbij, tot hij een deur zag. Hij legde zijn oor er tegenaan en toen kon hij duidelijk de stem van Kirasso onderscheiden die zei: „Welnu, ik heb andere middelen om u te laten spreken." Op hetzelfde ogenblik hoorde hij een vrouw om hulp schreeuwen. Eric zette zijn schouders tegen de deur. De deur zwiepte open en één ogenblik bleef hij op de drempel staan, stom van verbazing. Op een bank in de hoek lag een vrouw en Eric zag dat zij een merkwaardige schoonheid was. Over haar heengebogen stond Kirasso. Hij had de vrouw op de bank geduwd en hield haar polsen vast, maar toen Eric binnenkwam, liet hij haar los en sprong woedend op. „Wat kom jij hier doen?" siste hij. De vrouw sprong haastig op van de bank en stond terzijde, in afwachting van wat gebeuren zou. Eric had onmiddellijk begrepen dat zij de hogepriesteres van de Steen was die door Kirasso en zijn mannen geschaakt was. Hij zag dat zij een gezicht met grote, donkere ogen en een lieflijke mond had. Om haar het geheim van de Steen te ontrukken, moest Kirasso haar gemarteld hebben, want zij was doodsbleek en trilde over haar gehele lichaam.

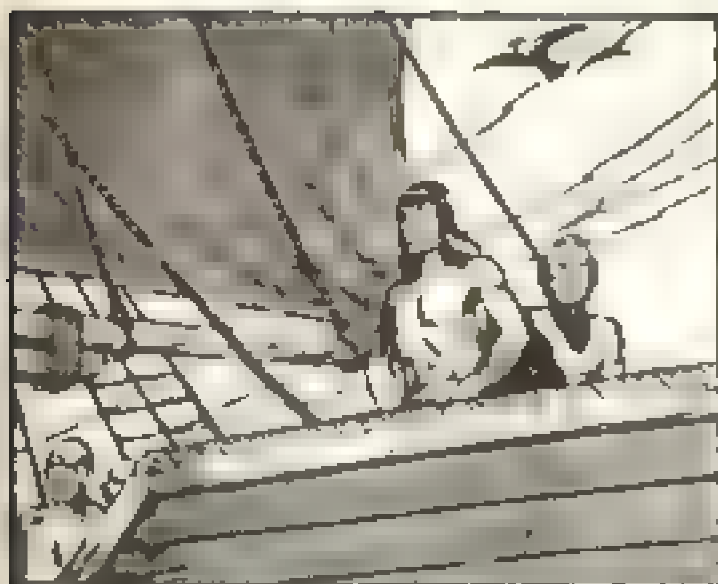




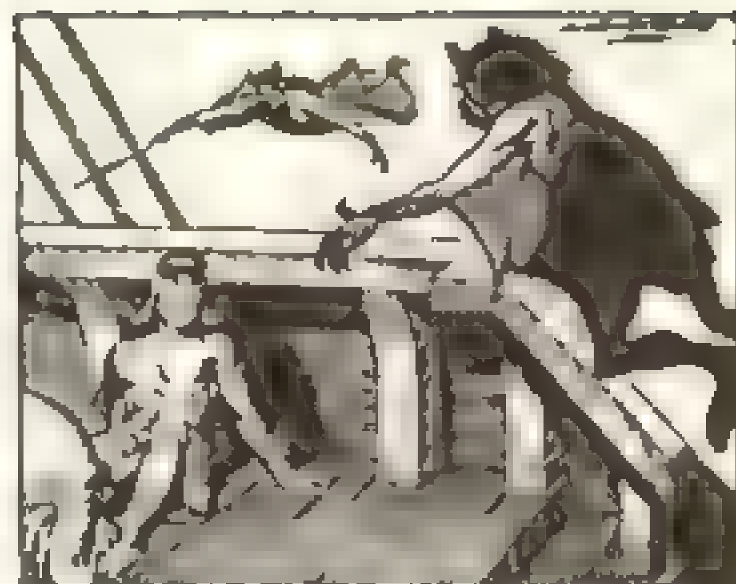


Veel tijd om na te denken had Eric echter niet, want de hogepriester trok een korte dolk en sprong op Eric toe met een onverwachte kracht. Eric sloeg het wapen uit zijn hand en drong hem terug tegen de muur. Tijdens de worsteling bemerkte hij dat zijn vijand verschrikkelijk sterk was en dat hij al zijn kracht nodig zou hebben om hem de baas te blijven. De vrouw had zich stil in een hoek teruggetrokken en ademloos volgde zij vandaar de strijd. De hogepriester trachtte zijn dolk weer op te rapen, maar Eric trapte hem weg en toen konden zij zich beiden slechts op de kracht van hun handen verlaten. Juist toen Eric de overhand scheen te krijgen verschenen er enige van Kirasso's gewapende mannen.

Terwijl deze wilde worsteling benedendeks plaats heeft, staart de uitkijk op de voorplecht naar de geleidelijk verdwijnende kust. Plotseling ziet hij een vreemd licht. Hij wrijft zijn ogen uit en vraagt zich af wat dat kan zijn, maar daar hij er geen verklaring voor kan vinden, gaat hij naar het achterdek om met een paar kameraden te beraadslagen.



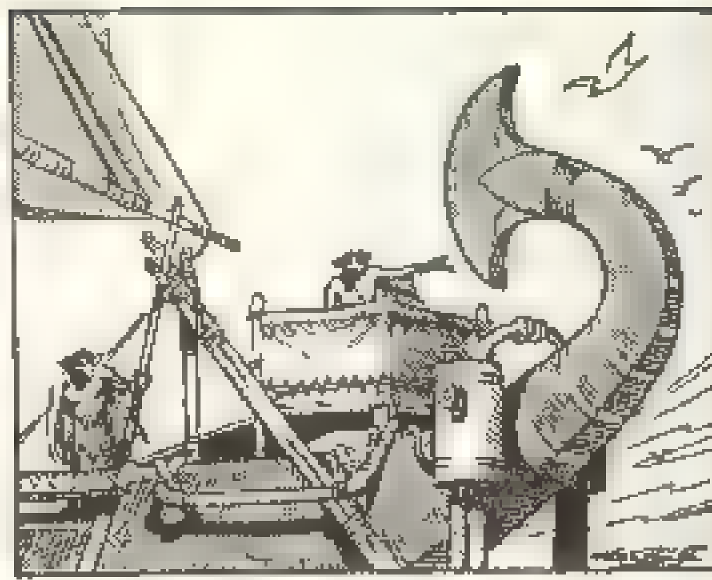




De mannen staren naar het vreemd blauwachtige licht en plotseling zien ze dat het nader en nader komt, recht op het schip af. Zij weten niet wat ze ervan moeten denken, maar het geheimzinnige van dit licht maakt hen onrustig. Nu valt het licht recht op het schip. Zij horen een vreemd, ratelend geluid en zien een aantal afschuwelijk uitziende wezens vliegend naderen. Beneden vecht Eric nog steeds voor zijn leven met Kirasso, maar met de komst van de twee krijgers zijn de kansen volkomen ongelijk geworden en de vijand dreigt de jonge Noorman te overmeesteren. Plotseling horen ook zij het ratelende geluid en op hetzelfde ogenblik worden zij door een onzichtbare kracht op de grond gesmeten. Alleen de hogepriesteres staat nog rechtop. Een triomfantelijke glimlach is op haar gezicht verschenen. Intussen gebeurt hetzelfde op het dek. Alle mannen worden door een onzichtbare kracht op het dek geslingerd en verstijfd van afgrijzen zien zij de monsterachtige wezens neerkomen uit de lucht. In enkele ogenblikken is er een menigte aan dek en de bemanning is niet in staat zich te verroeren.



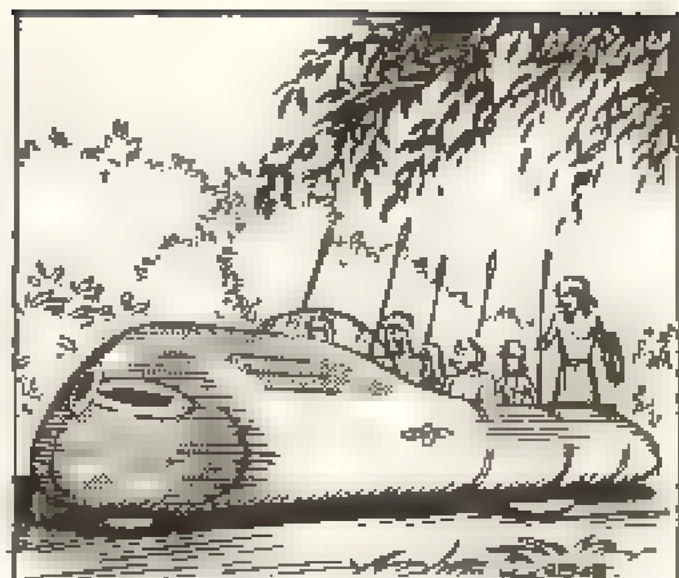




Het zijn verschrikkelijke wezens om te zien. Zij hebben grote vleugels, korte brede lichamen en afschuwwekkende gelaatstrekken, lange benen met handen als klauwen en grote uitpuilende oren. Dit zijn de vleermuismannen, een nieuw ras dat door de geleerden van Atlantis na lange proefnemingen gekweekt werd. Zij zijn in dienst van de hoogste kaste van Atlantis. De vleermuismannen zwermen over het schip en na enige tijd komen ze ook beneden. De hogepriesteres beheerst de toestand volkomen en heeft de leiding op zich genomen. Terwijl Eric op de grond ligt, moet hij haar bewonderen, zoals zij daar staat en haar bevelen geeft, ofschoon hij weet dat dit waarschijnlijk het einde van alles betekent. De hogepriester en Eric worden zo stevig aan handen en voeten gebonden, dat zij geen vin meer kunnen verroeren. De vleermuismannen slaan geen acht op de soldaten die nog bewegingloos op de grond liggen. De bemanning wordt geen letsel toegebracht, maar ook zij kunnen zich niet bewegen. Zij kunnen slechts toezien, verlamd van vrees, hoe deze vreemde wezens op de achtersteven van het schip een glanzend apparaat aanbrengen. De zeilen worden gestreken en het glimmende ding begint zachtjes te snorren. Tot ieders verbijstering draait het schip en begint zonder hulp van roeiers of windkracht naar de haven terug te varen...



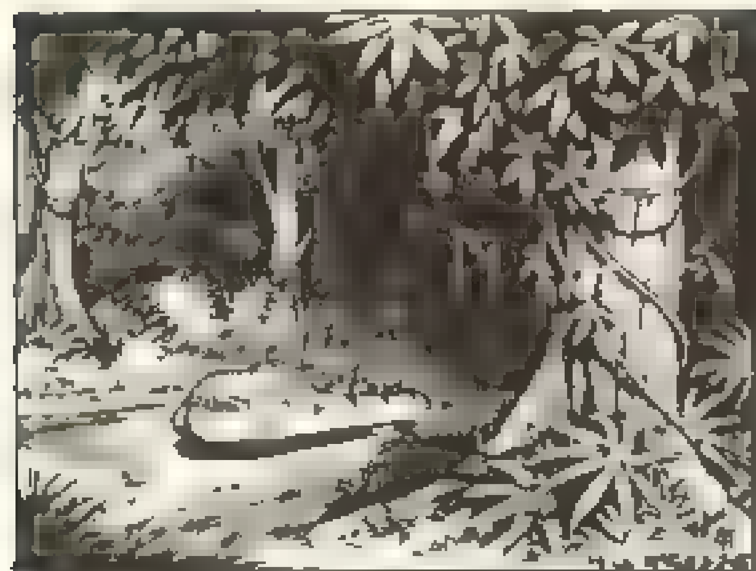




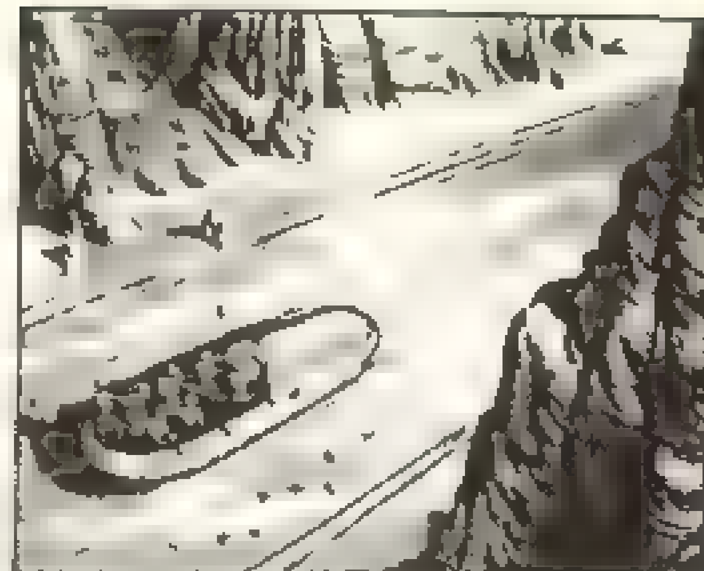
In de kamer beneden zijn Eric en Kirasso, de hogepriester, onder bewaking van een der vleermuismannen gebleven, hetgeen nauwelijks nodig was, want ze zijn zo goed vastgebonden dat ontvluchten praktisch onmogelijk is. Zij zijn aan zichzelf overgelaten, om over hun lot na te denken.

Intussen is de galei opnieuw de haven binnengevaren. De meeste vleermuismannen zijn reeds weggevlogen en slechts enkelen zijn aan boord gebleven om het glanzende apparaat te bedienen. Wanneer zij langs de pier aanleggen, zien zij dat er een vreemd voertuig op hen staat te wachten.

Zodra het schip afgemeerd is, komen er soldaten aan boord. De bemanning wordt in de ruimen opgesloten en Eric en Kirasso krijgen het bevel hun bewakers naar het dek te volgen, nadat hun voeten losgemaakt zijn. Hier zien zij de hogepriesteres opnieuw en allen worden op haar bevel in het buisvormige voertuig gelaten, een wagen, zoals Eric nog nooit gezien had.







Gedreven door dezelfde geheimzinnige kracht die 't schip voortbewoog, zet de wagen zich in beweging. Spoedig krijgt hij vaart en tot zijn grote schrik merkt Eric, dat hij over de wegen rijdt met een snelheid, die hij tot nu toe niet voor mogelijk gehouden had. Eerst gaat het door dichte wouden waar het donker en vochtig is en Eric vraagt zich af wat hun bestemming wel zal zijn. Maar dan komen zij in een troosteloze woestijn, die zich aan beide zijden van de weg eindeloos uitstrekt. Een van de soldaten bestuurt de wagen. Er zijn verschillende zwengels en Eric ziet een aantal wijzerplaten en knoppen en bewondert de handigheid waarmee de bestuurder zijn taak vervult. Kirasso heeft nog geen woord gesproken.

Eindelijk komt er een eind aan de wildernis. Rotsen en bosjes verschijnen weer en wanneer de avond invalt, rijden zij weer door een woud. Nu begint de wagen langzamer te lopen en wanneer zij een open plek in het woud bereikt hebben, houdt de wagen stil en de soldaten laten de gevangenen door gebaren uitstappen. Het is duidelijk dat zij hier de nacht zullen doorbrengen.







Voor de hogepriesteres wordt een tent opgeslagen. De soldaten leggen een groot vuur aan en dan drijven zij twee palen in de grond, waaraan Eric en de hogepriester vastgebonden worden. Daar worden zij aan hun lot overgelaten. De soldaten zitten rondom het vuur en de een na de ander valt in slaap. Slechts de wachter voor de tent van de hogepriesteres blijft wakker.

Het is nu volkomen donker, maar bij het licht van de maan kan Eric goed zien. Hij is dorstig en de koorden snijden in z'n vlees. Naast hem ondergaat Kirasso hetzelfde. Eric vraagt zich af wanneer zij iets te eten zullen krijgen, want zijn laatste maaltijd is lang geleden geweest.

Plotseling hoort hij iets, hij luistert ingespannen en op hetzelfde ogenblik treft een pijl de soldaat bij het vuur in de rug. Een tweede volgt. Zij zijn gedood voor zij tijd hadden om een schreeuw te uiten. Nu ziet Eric een wonderlijk schouwspel. Uit de bosjes komt een aantal vreemdsoortige wezens te voorschijn. Het zijn grote mannen, gekleed in luipaardhuiden met kappen over hun hoofden, zodat hun gezichten onzichtbaar zijn. Zij kijken door een paar gaten. Gewapend met speren en pijlen sluipen zij van alle kanten nader.





Maar nu zijn de soldaten rond het vuur wakker geworden. Zij springen op, grijpen hun wapens en een verschrikkelijk gevecht begint. De mannen van Atlantis hebben wapens die een helder licht verspreiden en vlammen uitwerpen. Het is alsof zij met vuur schieten. Het maakt een luid ploffend geluid en verscheidene van de aanvallers tuimelen op de grond. Het gehele schouwspel is met een fel licht overgoten, zodat de gevangenen alles heel duidelijk kunnen onderscheiden. De luipaardmannen geven zich niet over. Ofschoon zij bijna verblind zijn door het verschrikkelijke licht, hernieuwen zij hun aanval en nu zijn er eveneens slachtoffers onder de mannen van Atlantis. Verscheidene van hen zijn door pijlen gedood, maar het gevecht gaat door. Nog nooit heeft Eric zulk een gevecht gezien en vol spanning kijkt hij toe.







Maar dan ziet hij, dat een van de luipaardmannen ongemerkt de paal nadert waaraan Kirasso, de hogepriester, vastgebonden is. Eensklaps begrijpt Eric deze nieuwe situatie. De luipaardmannen zijn makkers van de hogepriester en zijn gekomen om hem te bevrijden.

Hij ziet hoe de luipaardman met zijn mes de koorden doorsnijdt en in een oogwenk is Kirasso weer vrij. Woest rukt Eric aan zijn koorden. Hoe de uitslag van de strijd ook wordt, hij is altijd de verliezer, want noch van de Atlantiden, noch van de luipaardmannen, kan hij veel goeds verwachten. Een paar pijlen slaan met een nijdige tik in zijn paal en onmiddellijk voelt hij zijn boeien verslappen — een der pijlen heeft de knellende koorden doorboord. Hij geeft een paar harde rukken — en is vrij. De hogepriester en de luipaardmannen zijn reeds verdwenen, maar bijna op hetzelfde ogenblik merkt een van de andere luipaardmannen hem op en maakt zich klaar voor de aanval. Maar Eric is hem voor en geeft hem een slag in het gezicht, die hem voor de eerstvolgende ogenblikken bewusteloos maakt. Dan is de tijd gekomen voor Eric om snel te handelen.



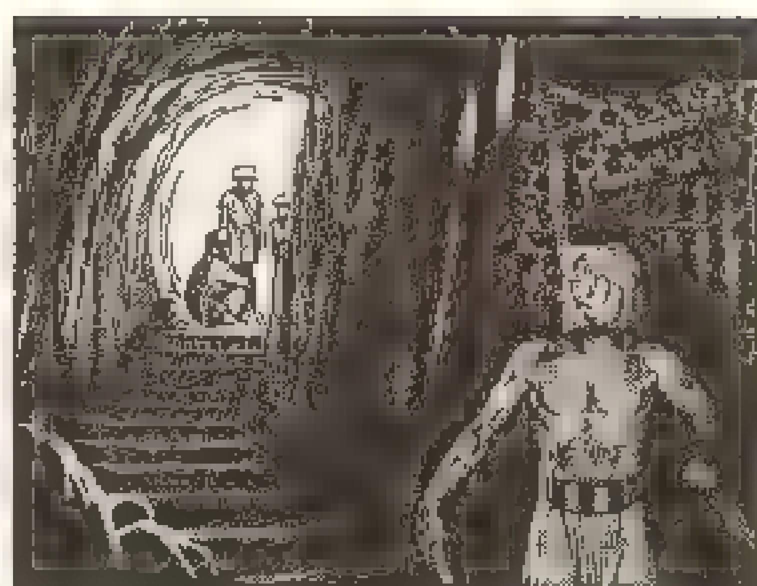




Om de kans te verminderen dat de anderen hem zouden opmerken, laat hij zich plat op de grond vallen. Hij weet dat hij ten doen van twee vijanden is. De Atlantische soldaten zullen hem zeker doden wanneer hij opnieuw gevangen wordt. Wanneer hij in de handen van de luipaardmannen valt, die ongetwijfeld door Kirasso op de hoogte gebracht zijn, zal het er niet veel beter voor hem uitzien.
Op handen en voeten kruipt hij voorwaarts tot hij de rots bereikt heeft. Dan zoekt hij een stok, die hij als knuppel gebruiken kan en aldus gewapend, begint hij de rotsen te beklimmen. Het is moeilijk de weg in het donker te vinden, temeer daar hij niet weet welke richting hij nemen moet. Maar tenslotte bereikt hij een soort verhoging, waar hij een ogenblik stilstaat om te overleggen. En dan ziet hij eensklaps in de laagvlakte die zich onder hem uitstrekt Kirasso, de hogepriester en een van de luipaardmannen wegvluchten. Maar, wat hem nog meer opwindt is dat de luipaardman de hoge priesteres, wier gestalte hij in het maanlicht duidelijk onderscheiden kan, over zijn schouder meevoert.







Onmiddellijk weet Eric wat hem te doen staat. Hij moet het meisje redden, dat zo'n geweldige indruk op hem gemaakt heeft. Ofschoon zij hem gevangen heeft genomen, begrijpt Eric dat zij de toestand niet kende en niet anders had kunnen handelen. De achtervolging is, omdat zij hem een eind voor zijn, niet gemakkelijk, maar hij is vastbesloten hen niet te laten ontsnappen. Behoedzaam gaat hij vooruit, dekking zoekend achter de rotsen. Hij zorgt ervoor, dat hij hen geen ogenblik uit het oog verliest. Tegelijkertijd moet hij vermijden dat hij zelf ontdekt wordt, want de vluchtelingen zien voortdurend om.

Tenslotte ziet Eric hen tussen de rotsen verdwijnen en wanneer hij zelf op die plek aankomt, staat hij aan de ingang van een donkere tunnel. Hij treedt binnen en komt na een poosje aan een lange trap. Aan het eind daarvan ziet hij licht. Naderbijkomend kan hij de hogepriester Kirasso onderscheiden, die met enige van de ruipaardmannen spreekt. Blijkbaar voelen zij zich volkomen op hun gemak, want zij hebben de priesteres met gebonden handen zonder een bewaker onderaan de trap laten liggen.







Zonder het minste gerucht te maken kruipt Eric dichterbij. Overal zijn banken en rustplaatsen van steen en mos gemaakt; bogen, pijlen en speren liggen hier en daar in het rond. Eric begrijpt dat dit een schuilplaats van de luipaardmannen moet zijn. Een mes dat hij ziet liggen, neemt hij gretig mee.

Hij glipt de trap voorbij en nadert de priesteres geruisloos. „Sssh. Beweeg niet!" fluistert hij. „Ik ben een vriend." Zonder tijd te verliezen begint hij de koorden door te snijden en het meisje beloont hem met een dankbare glimlach. Eric heeft niet veel tijd nodig om haar te bevrijden, maar dan pas begint het moeilijkste gedeelte van de redding. Met de vinger op z'n lippen maakt hij het meisje duidelijk, dat zij hem moet volgen. Dit is het hachelijkste ogenblik, want zij moeten de trap voorbij en ieder ogenblik kan één van de mannen daarboven het in zijn hoofd krijgen om eens even te gaan kijken of de gevangene er nog wel is. Het geringste geluid kan hen noodlottig worden.







Zonder opgemerkt te worden weten zij de uitgang te bereiken en zijn ze opnieuw in de nachtlucht. Hier blijven zij een ogenblik staan uit blazen. Maar reeds worden zij door een nieuw gevaar bedreigd. De luipaardmannen die tegen de soldaten van Atlantis vochten, keren naar hun hoofdkwartier terug. Er is geen tijd te verliezen. Eric ziet hen aankomen over de rotsen. Zij kunnen niet naar beneden gaan, want dan zouden zij regelrecht in de armen van hun vijanden lopen. Dus is er maar één uitweg: naar de top van de rotsen, een hoogst gevaarlijke klimpartij. Maar zij hebben geen keus en na een snelle ren beginnen zij deze gevaarlijke onderneming.

Zij komen slechts centimeter voor centimeter vooruit. De rotsen zijn zeer steil en alleen door Erics kracht en kundigheid spelen zij het klaar om vooruit te komen. Meer dan eens staat het meisje op het punt om het op te geven, maar telkens spoort Eric haar aan om verder te gaan. Het is beter de gevaarlijke beklimming voort te zetten, dan opnieuw in de handen van de luipaardmannen te vallen. En zo, na een eindeloze klimpartij, bereiken zij volkomen uitgeput, de top.







Met een forse ruk hijst Eric de priesteres op. Hijgend van de inspanning staan zij een ogenblik stil en kijken om zich heen. Zij bevinden zich op een met struiken begroeide hoogvlakte, terwijl enkele honderden meters verder een dicht, dreigend uitziend oerwoud voor hen oprijst. Besluiteloos staart Eric naar de sombere groene muur, in het oosten begint het al te dagen en het zal niet lang meer duren voor de zon aan de kim verschijnt.

Eric wendt zich tot zijn gezellin en vraagt haar de weg, maar zij keert het donkere hoofdje af. Verwonderd herhaalt de jonge Noorman nogmaals zijn vraag, zij doet of ze zich niet van zijn nabijheid bewust is. Het is duidelijk dat ze niets met hem te maken wil hebben. Schouderophalend keert Eric zich om en begeeft zich in de richting van de wildernis, zonder acht te slaan op de priesteres vervolgt hij zijn weg. Het meisje kijkt hem na met een angstige blik in de ogen en ziet haar metgezel even later tussen het groene gebladerte verdwijnen...







Hoewel de jonge priesteres Eric als een vijand beschouwt voelt zij er niet veel voor om achter te blijven in een door vijanden onveilig gemaakte wildernis. Aanvankelijk met tegenzin, begint zij de blonde vreemdeling te volgen. Zij kan niet verklaren waarom hij haar reeds tweemaal met gevaar voor eigen leven gered heeft. Voor haar blijft hij een vijand, een gevaar voor Atlantis. Maar zijn gezelschap is altijd nog te verkiezen boven dat van de geheimzinnige luipaardmannen en de gubberige Kirasso en dus begint zij met steeds grotere haast zijn duidelijk zichtbaar spoor te volgen.

Eric vordert slechts langzaam in deze wirwar van half rotte planten. De grond is drassig en bovendien moet hij oppassen voor slangen.

Eenmaal kijkt hij om en bemerkt de hogepriesteres, die hem op een geleidelijk kleiner wordende afstand volgt. Met een glimlach vervolgt Eric zijn weg, wetend dat ze binnen niet al te lange tijd naast hem zal lopen. En inderdaad, op een open plek in het oerwoud staat ze achter hem met grote schrikogen. Zij staan tot over hun knieën in het gebladerte en hun voeten zinken weg in de drassige bodem. Stap voor stap vorderen zij. Eric begrijpt, dat hij in een moeras verdwaald moet zijn. Eensklaps wordt zijn vrees bewaarheid: zijn voet vindt geen houvast en met een ruk verdwijnt onze jonge held tussen het gebladerte.







Op het nippertje weet Eric een liaan te grijpen en slechts met uiterste krachtsinspanning bevrijdt hij zich uit de dodelijke omhelzing van het moeras. Dit voorval heeft de jonge priesteres van de ernst van de toestand overtuigd en vanaf dit ogenblik zorgt zij er angstvallig voor vlak achter haar grote, blonde metgezel te blijven. Nu is de grootst mogelijke voorzichtigheid geboden: één misstap betekent een wisse dood. Uiterst langzaam banen de twee vluchtelingen zich een weg door het vochtige oerwoud. De zon komt al hoger en hier en daar dringt zij door het dichte gebladerte heen. Langzaam verandert de omgeving: de bomen worden schaarser en meer en meer begint het tot Eric door te dringen dat ze verdwaald zijn. Zij bevinden zich midden in het verlaten landschap. De bontgekleurde vogels, die hen door het bos hun gezang nazongen, ontbreken hier geheel en wild zien zij niet. Een knagend gevoel in zijn maag herinnert Eric eraan, dat hij sinds de vorige ochtend niets gegeten heeft en bezorgd vraagt hij zich af hoelang deze toestand nog duren kan.







Steeds dieper dringen zij in het moeras door, geplaagd door ontelbare muskieten. De meedogenloze stralen van de zon branden op hun pijnlijke huid en verzwakt door gebrek aan voedsel slepen zij zich voort. De priesteres wankelt meer dan zij loopt en ook Erics krachten begeven hem. Uitgeput moeten zij steeds vaker rusten en Eric ziet nog geen einde aan het moeras. Tot aan de horizon strekt deze groene, verraderlijke hel zich uit. Maar dan schijnt het geluk met hen te zijn. Vóór Eric verrijst uit het riet een kleine aardhoop en verheugd spoeden zij zich erheen om hun vermoeide lichamen enige rust te gunnen. Een klein bosje verleent een weldadige schaduw en met een zucht van verlichting strekken zij zich op de zanderige grond uit. De priesteres is aan het eind van haar krachten, alle gevoelens van vijandschap zijn door deze tocht der verschrikking voor het ogenblik weggevaagd en met een dankbaar lachje naar Eric valt zij in een diepe slaap. Maar niet lang zullen zij van hun rust genieten. Eric hoort opeens een vervaarlijk gesnuif. Hij springt verschrikt op en ziet uit het kreupelhout een afschuwelijk monster te voorschijn komen, dat zich nu met een woedend gebrul op de twee vermoeide reizigers stort.







Slechts gewapend met zijn stok en de kleine dolk neemt Eric, hoe moe hij ook is, ogenblikkelijk de strijd op. De woeste kop van het ondier schiet naar voren en een griezelige, blauwzwarte tong strekt zich naar onze held uit. Een hevige slag met de stok verlamt dit gevaarlijke wapen voor een tijdje en voordat het beest er op verdacht is, springt Eric naar voren. Met al zijn kracht drukt hij de monsterachtige kop neer. De dolk steekt hij met alle macht in de leerachtige hals. Een ogenblik is het machtige dier totaal overbluft en daar maakt onze held een dankbaar gebruik van. Met een handige beweging duwt Eric de stevige stok tussen het vervaarlijke gebit. De draak, die voelt dat hij zijn bek niet meer kan sluiten, stoot een woedend gebrul uit en schudt z'n kop. Hier is Eric niet op verdacht en nog voordat hij opzij springen kan heeft het ondier hem met één beweging van de machtige nek de lucht ingeslingerd, terwijl hij daarna woedend stampend op de priesteres toeloopt.

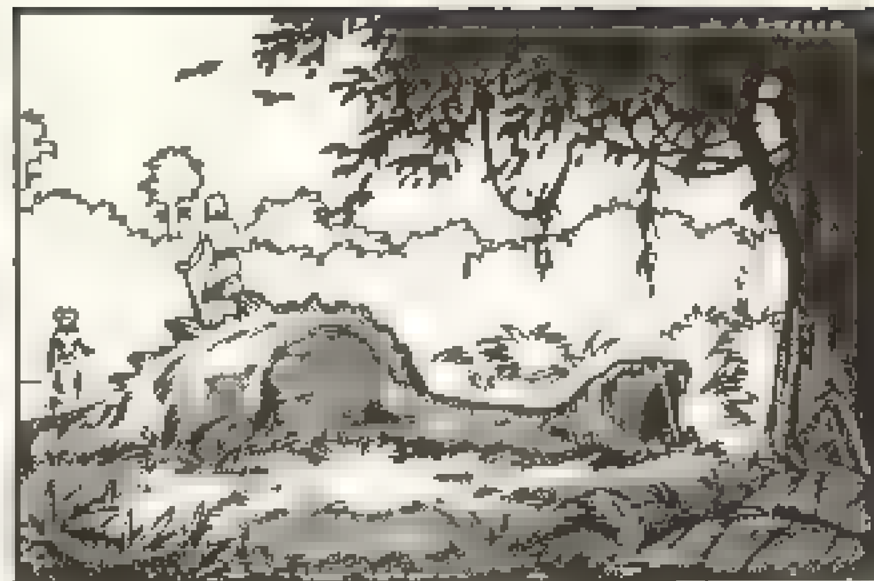




Met een geweldige boog vliegt Eric door de lucht. De takken van de bomen zijn niet in staat zijn val te breken. Hij stoot en botst tegen de eeuwenoude stammen en wordt daardoor half verdoofd. Maar hij houdt zijn zinnen bij elkaar, weet een liaan te grijpen en suist nu, als de geweldige slinger van een klok, naar beneden, recht op de kop van de draak aan. Eric steekt zijn voeten vooruit en geeft het dier een geweldige stoot tegen de kaak. Het monster wordt een ogenblik tegengehouden en staat versuft op zijn poten te zwaaien. Voordat het iets doen kan, zweeft Eric alweer pijlsnel verder. De liaan heeft het hoogtepunt van zijn zwaai bereikt en zich in de lucht omkerend, ziet Eric dat het monster op het punt staat de priesteres aan te vallen. Met een woeste kreet laat Eric los en duikt naar beneden. De draak wil zich omkeren, maar op datzelfde ogenblik springt Eric op z'n nek, en klemt zich stevig vast aan de ruwe, geploojde huid.







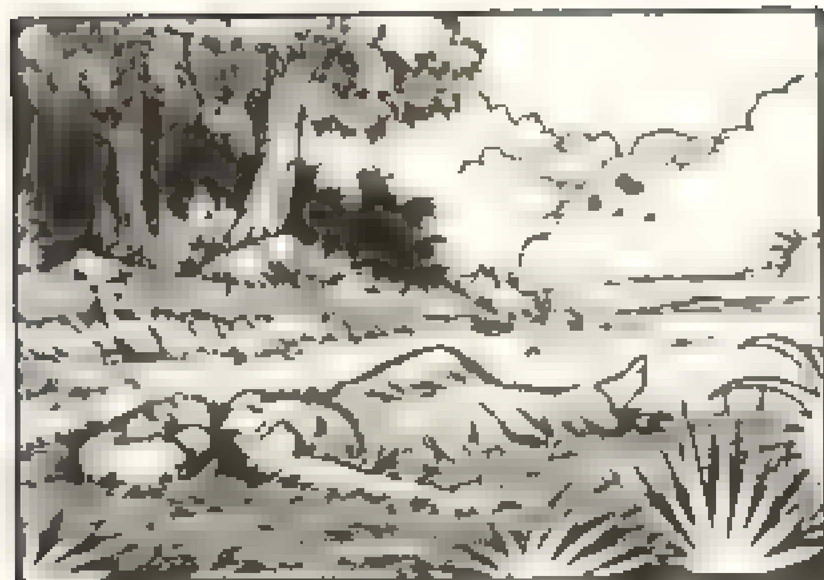
Brullend van razernij en met flikkerende ogen schudt het dier de machtige kop. De priesteres is weggelopen en staat op een afstand ademloos het gevecht gade te slaan. Bliksemsnel grijpt Eric de dolk die nog steeds in de hals van het monster zit. Een bloedstraal gulpt uit de wond en met een pijnlijk gekrijs tracht het dier zijn vlugge tegenstander af te schudden. Maar Eric klemt zich met de knieën vast en stoot het mes keer op keer in het grote gele oog. Het monster trilt over z'n hele lichaam. Langzaam verslappen zijn krachten, met een gedreun dat ver in de omtrek hoorbaar is, zakt het op de knieën en na een laatste stuiptrekking geeft het de geest. Slechts de priesteres is toeschouwster geweest in dit vreselijke voorwereldlijke tweegevecht.

Met grote ogen, waarin zowel angst als bewondering te lezen staan, kijkt ze naar Eric, die loom en uitgeput van de rug van het dier op de grond springt. Dit gevecht heeft hem van zijn laatste krachten beroofd en duizelig zakt hij op de grond.





Geplaagd door muskieten, verschroeid door de zon, gepijnigd door de honger en met een droge keel liggen de twee vluchtelingen op het kleine heuveltje, niet in staat zich te bewegen. Eric is stijf van het gevecht met de draak en al zijn spieren doen hem pijn. Echter, als ze hier blijven liggen, zullen ze stellig van honger omkomen en dus begeven zij zich na enkele uren weer op pad. Tastend met de tak die hij gesneden heeft, baant Eric zich een weg, af en toe verlangend naar de horizon kijkend, waartegen zich een bos als een blauwgroene streep aftekent. Een snik doet hem verschrikt omkijken en hij ziet de priesteres bewusteloos voorover vallen. Hij haast zich terug en neemt haar in zijn armen, zich intussen afvragend wanneer hij op zijn beurt het bewustzijn zal verliezen. Zo strompelt Eric voort, zijn ogen strak gericht op het bos aan de horizon. Slechts met een uiterste wilskracht en zelfbeheersing weet hij zich op de been te houden. Zijn hoofd bonst, zijn hele lichaam steekt en schrijnt. Werktuigelijk zet hij de ene voet voor de andere, zich nauwelijks bewust van zijn omgeving. Dan voelt hij eindelijk vaste grond onder zijn voeten. Met een laatste inspanning doet hij nog enkele stappen en legt dan de priesteres op de grond neer. Krachteloos laat hij zich vallen en dan langzaam, verliest ook hij zijn bewustzijn.







De dag wordt nacht en als de volgende morgen de zon over de horizon verschijnt, liggen de twee vluchtelingen nog in dezelfde houding in een diepe slaap. In de struiken ritselt het, een donkere schim sluipt behoedzaam naderbij en even later komt een klein mannetje met een gerimpeld gezicht en een lange spriet ge baard uit de bladeren te voorschijn. Als wapen draagt hij een knots en zijn kleding bestaat uit een leren lendendoek. Aandachtig bestudeert het kleine mannetje de twee op de grond liggende gedaanten, zijn ogen zien het modderige spoor dat zich in het moeras verliest en met een verhaasd geluidje knikt de dwerg begrijpend. Aan de kleding van de priesteres ziet hij dat het mensen uit de grote stad zijn. Voorzichtig nadert hij en stampt dan met zijn knots op de grond. Eric ontwaakt uit zijn verdoving en ziet een klein kereltje met een vriendelijk gezichtje voor zich staan. Met een gekreun sluit hij zijn ogen, overtuigd een produkt van zijn verbeelding gezien te hebben. Het volgende ogenblik hoort hij een stem iets zeggen. Zijn ogen opslaand kijkt hij weer in het bolle gezichtje van de dwerg. Er is van verbeelding dus geen sprake en hij vraagt zich af wat er nu weer gebeuren gaat.







De dwerg schijnt van een vriendelijk soort te zijn en houdt een heel verhaal tegen Eric in een taaltje dat veel op dat van Atlantis lijkt. De hoofdzaak kan Eric dus wel volgen en daaruit blijkt dat de dwerg hen helpen wil. De priesteres is inmiddels ook bijgekomen en komt eveneens naderbij. „Wij zijn kleine mensen, jullie veel groter," krast het mannetje. „Ik heb jullie mensen eerder gezien ..." Enigszins aarzelend volgen Eric en het meisje de dwerg in de donkerte van het woud. Eric heeft enkele ervaringen met dwergen en is dus op zijn hoede. Maar die voorzorg blijkt overbodig. Het mannetje is van goede wil en hun vriendelijk gezind.

Eric en de priesteres zijn akelig van honger en uitputting en de jonge Noorman maakt dit de dwerg duidelijk. Het kereltje knikt hem grijnzend toe en gesterkt door het vooruitzicht misschien iets te eten te krijgen volgen ze hem.

Een nauwelijks merkbaar pad leidt hen door een woest gedeelte van het woud. In zijn geboorteland zijn ook machtige bossen, maar zulke ontzagwekkende, uitgestrekte oerwouden heeft Eric niet voor mogelijk gehouden. Hier is wild en gevogelte in overvloed en meermalen zien ze een hert hun pad kruisen. Eindelijk komen ze in een laagvlakte, aan alle kanten omgeven door een groene ondoordringbare muur van bomen. En daar ziet Eric een aantal armzalige hutten.







De dwerg brengt z'n handen aan z'n mond en stoot een scherpe kreet uit. Ogenblikkelijk duiken aan alle kanten de kleine mensjes op en bij het zien van de twee vluchtelingen zijn er verscheidene die met grote spoed weer verdwijnen. „Niet allen hebben zoveel gezien als ik," zegt hun kleine gids trots „en dus zijn ze misschien bang voor grote mensen zoals jullie." Eric lacht zwakjes en snuift begerig de etenslucht op die uit verschillende hutten komt. Een oude man treedt bibberend van angst naar voren en de kleine dwerg begint rad te praten. Ogenblikkelijk verandert de houding van het kleine oude mannetje en hij houdt op zijn beurt een toespraak tot de nieuwsgierige dwergen. Inmiddels betreden Eric en het meisje de kleine, primitieve hut van hun redder, die onmiddellijk een maal begint te bereiden. Buiten de hut leggen verschillende dwergen voedselgiften neer en Eric voelt zich in het gezelschap van dit kleine, vriendelijke volkje spoedig op zijn gemak.

De priesteres zegt geen woord en verwaardigt Eric met geen blik. Zij doen zich te goed aan de vreemde, lekker smakende spijzen, en dan vraagt Eric de weg naar de hoofdstad van Atlantis. Maar voordat de dwerg antwoord geven kan, klinkt de stem van het meisje: „Vreemdelingen zoals u, brengt men in Atlantis ter dood. ..."







Eventjes is Eric met stomheid geslagen; kan het meisje dan niet begrijpen dat hij geen vijand is van Atlantis? Geduldig begint hij haar zijn standpunt uit te leggen, hoe hij in Atlantis gekomen is. Langzamerhand verdwijnt de afwijzende trek op het gezichtje van de priesteres. Nu begrijpt zij waarom hij haar telkens weer gered en verdedigd heeft. „U bent uit het Noorden gekomen," zegt zij verbaasd, „u bent dus geen Egyptenaar?" Een paar minuten staart zij stil voor zich uit en dan verheldert een glimlach haar gelaatstrekken. Verheugd wendt Eric zich tot de dwerg en vraagt hem hen te begeleiden tot aan de grens van Atlantis. Aarzelend stemt hij toe. Er dreigen gevaren alvorens zij de grens bereikt zullen hebben, maar Eric is vast besloten deze gevaren te trotseren. Als de priesteres ziet dat Eric mee wil naar de hoofdstad van Atlantis, alleen om haar onderweg te beschermen, is haar laatste twijfel verdwenen en nu stemt zij ook in met het plan van Eric. De tocht wordt vastgesteld en heel vroeg 's morgens zullen zij vertrekken, nieuwe gevaren tegemoet...







Als in het oosten de lucht begint te kleuren en de vogels hun morgenzang aanheffen, begeven de drie reizigers zich op weg. Eric is, op zijn boomtak en mes na, ongewapend en dit is iets dat hem verontrust. Maar tijd brengt raad en dus volgt hij de dwerg door het vochtige gras.

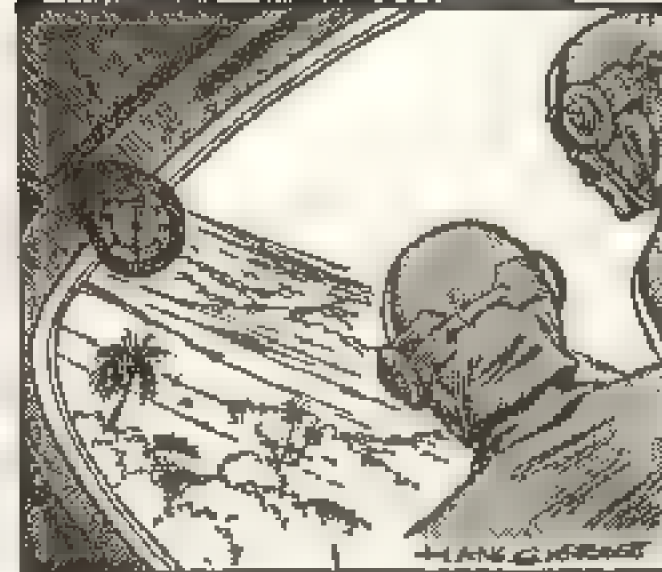
Zij zijn goed gevoed en uitgerust. De koele morgen is de beste tijd om te reizen. De zon staat nog te laag om er hinder van te hebben en zij schieten dus goed op. Tegen de middag betreden ze een laagvlakte die zich, slechts hier en daar door boomgroepen onderbroken, tot aan de horizon uitstrekt.

Hier vertelt de dwerg hun, dat het terrein vóór hen vol onbekende gevaren is, zodat zij dus dubbel op hun hoede moeten zijn . . .

Verscheidene dwergen die de laagvlakten betreden hebben, zijn nooit teruggekeerd. Met de grootste voorzichtigheid vervolgen zij hun tocht . . . Eric is niet erg op zijn gemak en ook de priesteres is zenuwachtig . . . Er gebeurt echter niets, totdat Eric met trillende neusvleugels blijft staan . . . Hij meent een zwak ronkend geluid te horen dat hij niet thuis kan brengen, nog nooit heeft hij zoiets eerder gehoord . . . Nu hoort ook de priesteres het geluid, maar tot Erics grote verbazing begint zij in de lucht te zwaaien . . . Haar ogen volgend, ziet Eric dan tot zijn ontsteltenis een grote glanzende vogel onder aanzwellend geronk hoog in de lucht voorbijvliegen, een rode vurige staart achterlatend.

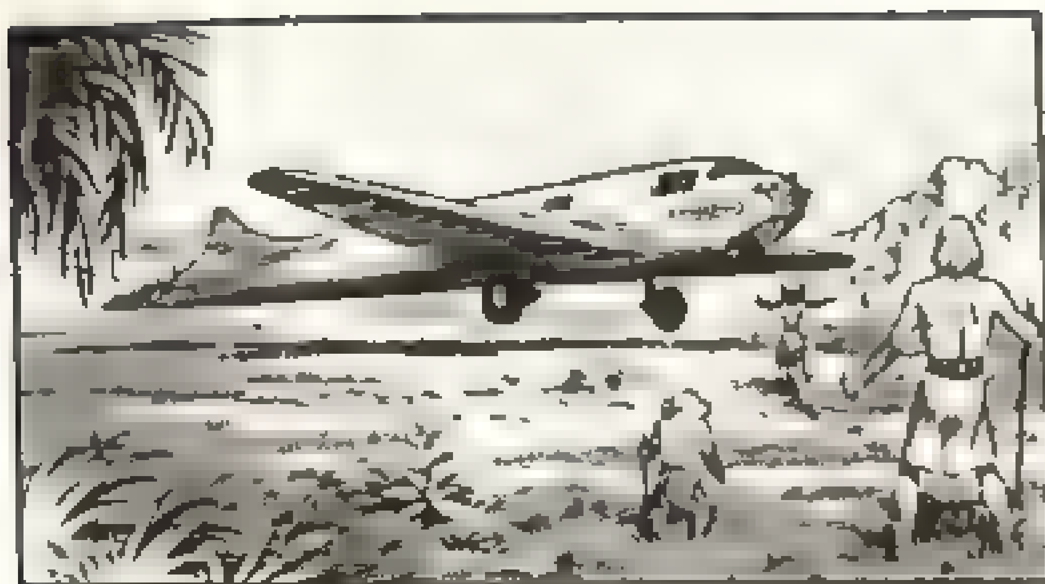






Verbijsterd volgt Eric de zilveren vogel in zijn vlucht; de vleugels bewegen niet en toch schiet hij met grote snelheid en onder daverend gebrul door het luchtruim. Dit is iets dat Eric niet begrijpt, maar nog vreemder is het gedrag van de priesteres. Als waanzinnig zwaait zij met haar armen en beduidt Eric hetzelfde te doen. Het is één van de raketvliegtuigen van Atlantis.

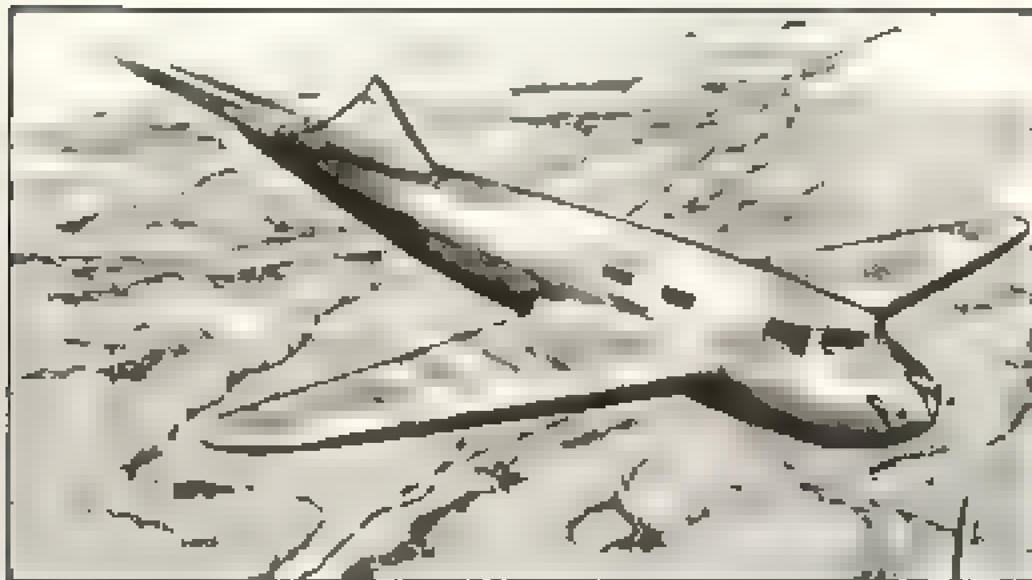
In de kajuit van het reusachtige vliegtuig zitten enkele mannen en verkennen het onder hen wegschietende terrein nauwkeurig. Zij zijn met vele andere vliegtuigen uitgestuurd om de priesteres te zoeken, die nu al dagen vermist wordt. Eensklaps meent één der mannen iets op te merken in het terrein beneden hem en hij beduidt de piloot eens om de plek heen te cirkelen. Met verminderde snelheid duiken zij en scheren even later over de boomtoppen. Drie figuurtjes, twee grote en een kleine, staan midden op de laagvlakte. De piloot herkent de kleding van Atlantis en een kort ogenblik ziet hij het gezicht van de vermiste priesteres. Hij schakelt de raketten uit en legt het toestel in de wind. Hij begint te dalen.







Vervuld van afgrijzen en niet wetend wat hij doen moet, ziet Eric de machtige vogel naderen. Twee grote wielen verschijnen uit de vleugels en even later hobbelt de machine over de grasvlakte. „Wij zijn gered," fluistert de priesteres en rent het vliegtuig tegemoet. Aarzelend volgt Eric. De dwerg trilt op zijn magere beentjes en kijkt alsof hij liever weggelopen was, maar Eric neemt hem bij zijn hand en samen naderen ze de geheimzinnige metalen vogel. Ongeloof vermengd met vrees weerspiegelt zich op Erics gezicht als hij ziet, dat uit de buik van de vogel een man te voorschijn treedt, die een diepe buiging maakt voor de priesteres. „De eer, die mij te beurt valt mijn priesteres te vinden, vervult mij met diepe dankbaarheid," zegt hij met een klankvolle stem. Op een uitnodigend gebaar van de priesteres treedt Eric naderbij en ook voor hem maakt de piloot een buiging. Hij begint nu iets van de vreemde vogel te begrijpen en hij is niet bang meer. Het is een van de wondere toestellen waarover de mensen van Atlantis beschikken. Dat moet wel een machtig volk zijn ... Voorafgegaan door de priesteres betreedt Eric het vliegtuig en ook de dwerg wordt naar binnen gehaald. Enige ogenblikken later verheft de machine zich weer onder machtig geronk in de lucht en zet koers naar de hoofdstad van Atlantis. Eric vliegt ... voor het eerst van zijn leven.

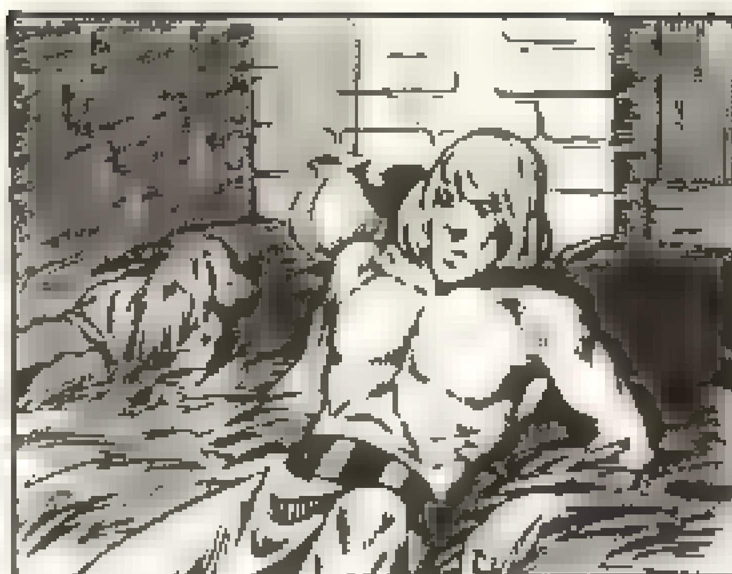






Met een snelheid, die Eric nooit voor mogelijk gehouden had, steeg de geweldige machine tot hoog boven de wolken en het landschap gleed als een fijn uitgewerkte landkaart onder hem door. Verbijsterd en hulpeloos keek de jonge Noorman om zich heen tot een glimlach van de priesteres hem geruststelde. Hoewel hij de kracht die dit vreemde toestel in de lucht verhief niet begreep, voelde hij nu niet meer die verlammende angst en belangstellend keek hij door het raampje naar beneden. De priesteres gaf hem geen enkele uitleg en Eric durfde er niet om te vragen. Eindeloos uitgestrekte wouden, af en toe doorsneden met op zilveren linten gelijkende rivieren, trokken aan zijn oog voorbij en nu zag hij ook een kleine stad, witglanzend in de zon, diep beneden hem. Ook de dwerg kreeg langzamerhand zijn – toch al niet overweldigende – moed terug en waagde een blik uit het venster, maar met een gil van schrik deinsde het kleine mannetje bijna op hetzelfde ogenblik achteruit. ... Eensklaps opende Eric wijd zijn ogen: voor hem uit in de diepte lag een prachtige, blinkende stad, omgeven door een hoge muur. Nieuwsgierig nam hij het machtige schouwspel op, niet bemerkend hoe de stalen deur van hun cabine geruisloos geopend werd. Toen hij een zachte klik hoorde, wendde Eric zich verschrikt om, maar bijna op hetzelfde ogenblik drong een scherpe lucht in zijn neusgaten en langzaam verloor hij het bewustzijn . . .



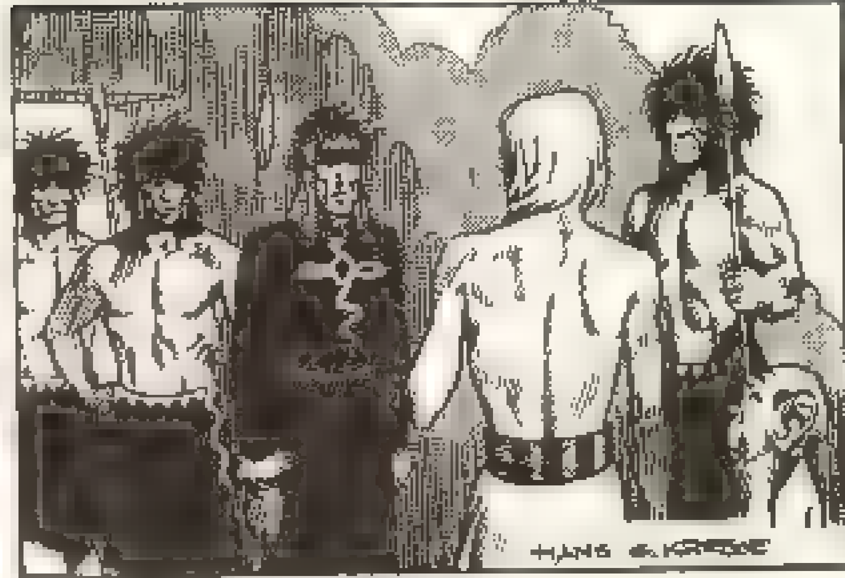




Hoog boven de gebouwen van de hoofdstad Atlantis vervolgde de zilveren vogel zijn weg, terwijl Eric en de dwerg binnen in de romp bewusteloos lagen, zich van niets bewust . .
Als uit een diepe slaap ontwakend, opende Eric zijn ogen en stelde verwonderd vast dat hij op stro lag. Moeizaam richtte onze koningszoon zich op en wierp een blik in het rond ... naast zich bemerkte hij de stille vorm van het kleine mannetje. Zij bevonden zich in een klein vierkant vertrek, spaarzaam verlicht door één enkele opening in de muur waardoor hij een glimp kon opvangen van de blauwe hemel.
Bedachtzaam bestudeerde hij de beide zware deuren en merkte op dat een zwak licht door de kier van een der deuren scheen. Op zijn knieën gluurde hij door de spleet en een duidelijk waarneembare luchtstroom verried hem dat aan de andere kant van de deur de buitenlucht moest zijn. Aangemoedigd door deze ontdekking begon hij de deur nauwkeurig te onderzoeken, maar wie schetst zijn verbazing, toen deze zonder de minste moeite langzaam openzwaaide ... Met een kreet sprong Eric naar buiten. Hij bevond zich op een smalle omloop, aan alle zijden omringd door de blauwe lucht. Vol verwachting trad Eric op de borstwering toe en keek eroverheen. Een peilloze diepte gaapte aan zijn voeten en duizelig wankelde de Noorman terug.

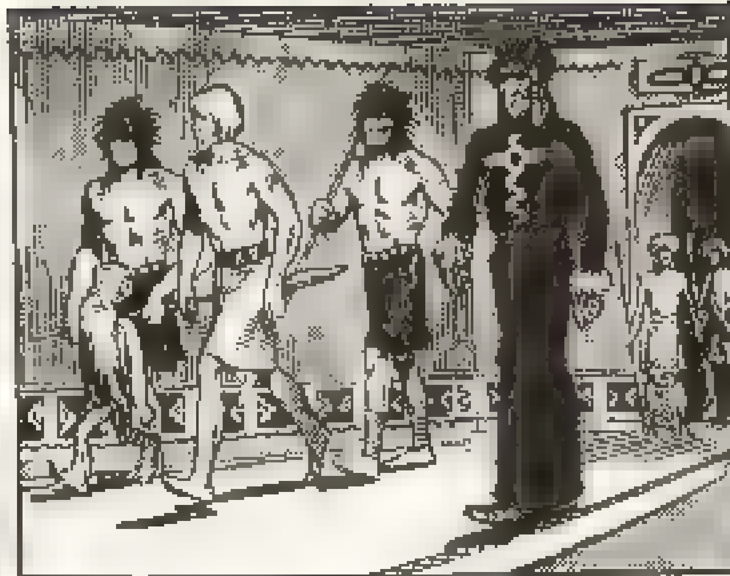


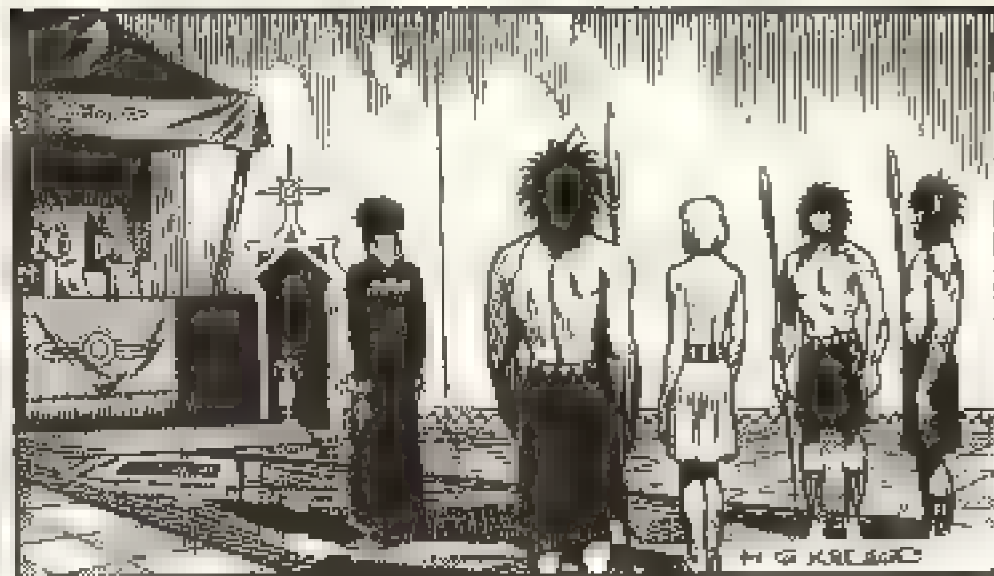




Vanaf zijn kerker in de top van een hoge toren had Eric een prachtig uitzicht op de hoofdstad van Atlantis. Eén ogenblik overwoog hij de mogelijkheid van een ontvluchting, maar een snel onderzoek van zijn omgeving benam hem hiertoe alle lust. Diep beneden hem liepen soldaten heen en weer op een groot platform terwijl zijn eigen torenkerker slechts door een overdekte luchtbrug met het grote gebouw daarnaast verbonden was. Inmiddels was ook de dwerg uit zijn verdoving ontwaakt en kwam met knipperende ogen naar buiten. Het angstige gezicht van Eric verontrustte hem, maar nog vóór hij iets vragen kon, wees de jonge Noorman in de diepte en zei somber: „Kijk! Nu staat men ons toe vanuit deze cel een blik te slaan op datgene, wat wij niet zien mochten: de hoofdstad van Atlantis. Dat is geen goed teken . . ." De dwerg maakte een angstig keelgeluid en wilde een antwoord geven, maar op dat ogenblik hoorden beiden een gerucht in hun kleine kamer en zich vlug omdraaiend stond Eric tegenover een aantal dreigend uitziende mannen. Een van hen, blijkbaar de aanvoerder, trad naar voren en sprak: „De hoogste spreekt. De wormen kruipen indien hij het beveelt. De hoge raad is daar, om een oordeel over u uit te spreken . . . Volgt mij!

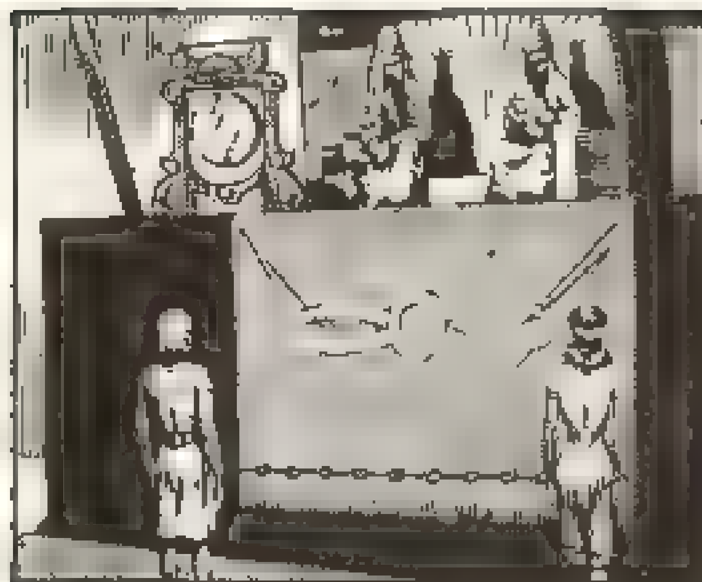






Eric stond enige ogenblikken onbeweeglijk terwijl de dwerg onrustig met zijn voeten schuifelde. Daar was de open deur . . . Slechts vier mannen bevonden zich tussen hem en de vrijheid . . . Met half toegeknepen oogleden nam hij de gestalten op, keek in hun onbewogen gezichten en berekende zijn kansen.

De aanvoerder scheen zijn gedachten te raden want met een katachtige soepelheid boog hij zich voorover. Zijn donkere ogen fonkelden kwaadaardig en terwijl een wrede grijns zijn lippen krulde, fluisterde hij: „De kerkerwachters hebben geen tong en hun oren horen niet, maar hun kracht is onbegrensd. Zij kunnen slechts één ding: doden!" Eric begreep het dreigement en volgde zijn bewakers. De toestand zag er lelijk uit voor onze koningszoon en zijn kleine vriend. Omringd door dit escorte van de dood was er weinig kans op een vlucht en mocht hij daarin slagen dan bevond hij zich toch nog omringd door vijanden in een vreemd gebouw. Gang in, gang uit ging de tocht, nagestaard door de soldaten die bij iedere poort op wacht stonden. De aanvoerder sloeg op een gong die bij een grote gebeeldhouwde deur stond. Langzaam draaide het gevaarte op zijn hengsels en Eric trad een geweldige zaal binnen, gevolgd door zijn bewakers. Op een verhoging aan het andere einde zaten op een geel-glanzende troon twee sombere, stille figuren . . . , terwijl een derde figuur, waarin Eric de priesteres herkende, naast de verhoging wachtte . . . Buiten die troon was de machtige zaal, waar alles zwart en grijs getint was, totaal leeg.



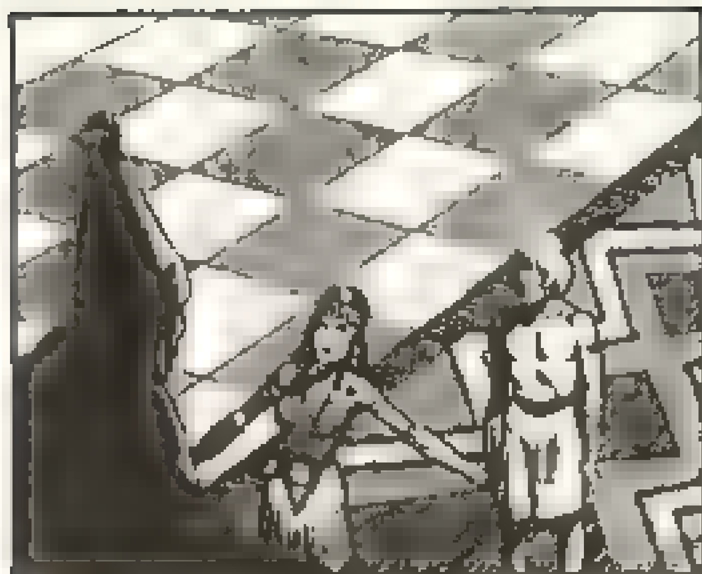




Op een kort bevel trok het escorte zich terug en de priesteres wenkte Eric naderbij te komen. Bij het zien van het jonge meisje in deze onheilspellende omgeving zonk Eric de moed in de schoenen. Zijn laatste hoop was gevestigd geweest op zijn gezellin van enige tijd geleden en nu had zij hem ook in de steek gelaten. De dwerg was, vreemd genoeg, in dit vertrek niet toegelaten zodat Eric het gevoel kreeg of de hele wereld zich tegen hem gekeerd had. Hij had geen verwachtingen meer de doofstomme wachters, het feit dat men hem vergund had Atlantis te zien, wezen al te duidelijk in één richting: een zekere dood kon slechts het einde van dit alles zijn . . .

Een der hogepriesters begon te spreken. Eric luisterde nauwelijks. Hij bemerkte niet dat de priesteres langzaam naderbij gekomen was en hem met een vreemde blik aankeek. Hij wachtte slechts op een bevestiging van zijn vermoedens en een grote teleurstelling, vermengd met machteloze woede, bekroop hem. Geen ogenblik keek hij naar de priesteres, die nu zo dicht bij hem stond dat hij de geur van haar haren kon ruiken. Met een onbeweeglijk gezicht keek hij voor zich uit en wachtte . . .

Plotseling stond de hogepriester op en terwijl Eric onwillekeurig zijn schouders strekte, hoorde hij de stem uitroepen „Aldus bewezen hebbende de schuld aan de ontvoering van onze priesteres, het verraad aan de zaak van Atlantis, de besmetting der heilige orde der hogepriesters, en poging tot ontvreemding van de steen, eis ik hierbij de doodstraf!"







Ondanks zijn sombere vermoedens had Eric altijd nog een flauwe hoop gekoesterd dat op het laatste ogenblik op een of andere wijze redding zou komen opdagen, maar door de uitspraak van de hoge-priester werd hem ook deze hoop ontnomen. Zijn hele wezen kwam in opstand. Hij wilde nog niet dood ... Het leven was pas begonnen. Plotseling hoorde hij een zachte, melodieuze stem en zijn hart kromp ineen. Maar het volgende ogenblik luisterde hij aandachtig en keek verrast op. Het ranke figuurtje van de priesteres stond voor hem en hield een vurig pleidooi. Af en toe onderbrak een der hogepriesters, die eerst verveeld toegeluisterd hadden, maar steeds meer belangstelling gingen tonen, haar verhaal om een vraag te stellen ... Eric voelde zijn hoop weer herleven onder de hartstochtelijke verdediging van het jonge meisje. Een keer keek hij op en meende zelfs een welwillende uitdrukking op de gezichten van de oude mannen te zien. Zij sprak van de gevaren die zij samen doorstaan hadden, de keren dat hij haar verdedigd en gered had en Erics zelfvertrouwen keerde weer terug. Toen de priesteres haar pleidooi uitgesproken had, heerste er een ogenblik stilte. Daarna stonden de twee oude hogepriesters langzaam van hun zetels op en daalden bedachtzaam de trap van hun verhoging af.

De woordvoerder liet zijn ogen even geïnteresseerd op de jonge Noorman rusten en sprak dan: „Niet bekend met de ware feiten eiste ik de doodstraf, welnu, mijn beslissing is thans: vrijspraak en de vergunning tot verblijf in Atlantis voor onbepaalde tijd. Ditzelfde geldt voor de dwerg. De zitting is geëindigd."



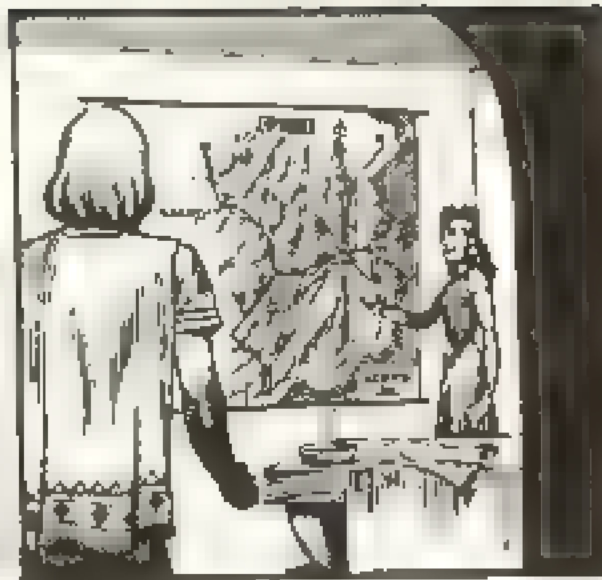




Na de rechtszitting die zo'n onverwacht en gelukkig einde genomen had, ging de priesteres Eric voor naar een kamer en beval enkele bedienden kleding voor haar blonde gast te halen. Enige ogenblikken later werd Eric met behulp van deze bedienden in de rijke dracht van de Atlantische adel gestoken. Zijn gedachten waren een warwinkel, waarin zich echter één vraag steeds weer naar voren drong en plotseling vroeg hij: „Waarom hebt u mij deze rechtszitting niet gespaard door vóórdien alles aan de hogepriesters te vertellen?" De priesteres glimlachte geheimzinnig en haar antwoord maakte Eric sprakeloos. „Ik bewonder uw moed, ik wilde wel eens zien of uw moed u nooit begaf . . ." Uit het veld geslagen door dit grillige antwoord bestudeerde Eric het gezichtje tegenover hem en onbeholpen vroeg hij: „En, stelde ik teleur?"

Zij schudde haar hoofd ontkennend maar haar ogen vertelden Eric veel meer . . . „Waarom heb jij mij eigenlijk verdedigd," vervolgde Eric toen de bedienden de kamer verlaten hadden, maar toen de priesteres hem aankeek, meende hij het antwoord al te weten . . . „Waarom?" herhaalde het meisje, „omdat ik . . ." Met een verheugd gezicht kwam Eric naderbij en fluisterde . . . „omdat je van mij houdt?" Een ogenblik zagen zij elkaar diep in de ogen zoals alleen, waar ook ter wereld, geliefden in elkaars ogen kunnen zien en dan kwam het antwoord in een lange kus . . .







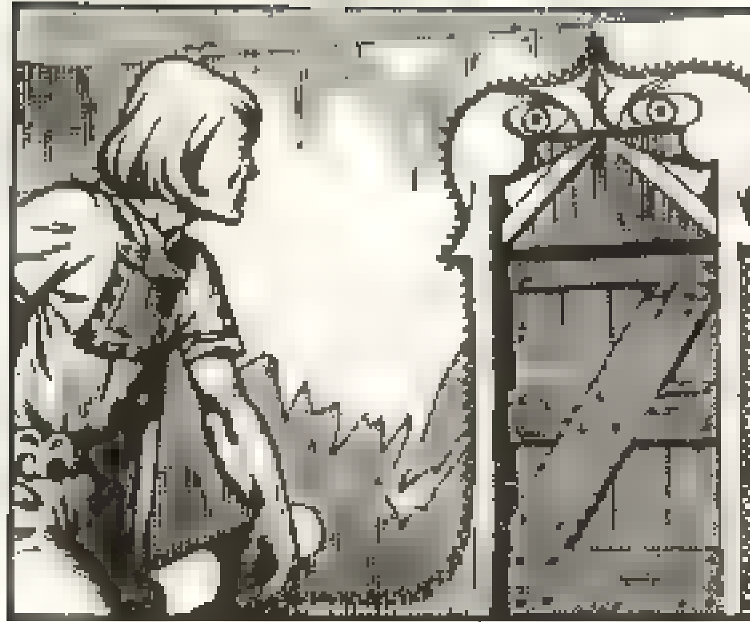
Een beetje verlegen keken zij elkaar aan en het meisje begon te lachen. „Dank zij de Steen van Atlantis zijn wij tot elkaar gekomen. Eric, je weet niet eens dat mijn naam Winonah is." „Dat klinkt als het suizen van de wind in de takken van de bomen," glimlachte Eric. „Maar je sprak over de Steen van Atlantis, wat is dat en waar is hij?" Als antwoord beduidde zij hem dat hij haar moest volgen. Ze liepen een lange gang door en betraden een kamertje in een stil, verlaten gedeelte van het gebouw. Zorgvuldig sloot Winonah de deur en wees op een kolossale kaart die aan de muur hing. „Dit is het Atlantis, voor zover het aan ons bekend is en wij er invloed uitoefenen," legde zij uit. Aandachtig bekeek Eric de kaart en merkte op dat enkele gedeelten tot in bijzonderheden uitgewerkt waren, grote plekken daarentegen waren totaal blank gelaten. Toen Eric de reden hiervan vroeg, verduidelijkte de priesteres: „Dat zijn gedeelten die nog onbekend zijn en waar zelfs onze raketvliegtuigen zelden overvliegen. Hier is de hoofdstad en hier," — wijzende op een stip die aan de rand van een groot blank vlak lag — „hier is de burcht waar de Steen bewaard wordt . . ."





„De burcht," legde Winonah uit toen ze zaten, „ligt aan de rand van een onbekende woestijn, eigenlijk op de grens van ons rijk. De steen bevindt zich daar en wordt bewaakt door een eskader vleermuismannen, een afdeling krijgslieden en een oude priester. De priester is de enige die het geheim van de Steen kent." Onder het spreken had ze onwillekeurig haar stem gedempt, niet wetend dat aan de andere kant van de deur een stille luistervink stond. Het was een van de bedienden. Gespannen stond de man met zijn oor aan de deur te luisteren en bemerkte niet dat om een hoek van de gang een klein figuurtje belangstellend zijn gedragingen gadesloeg. Het was de dwerg die overal vrij gaan mocht, omdat de Atlantisbewoners dachten dat hij toch geen kwaad kon doen. Ongeloof vermengd met verontwaardiging was op zijn gezichtje te lezen en voorzichtig sloop hij naderbij en hield zijn stok stevig vast.

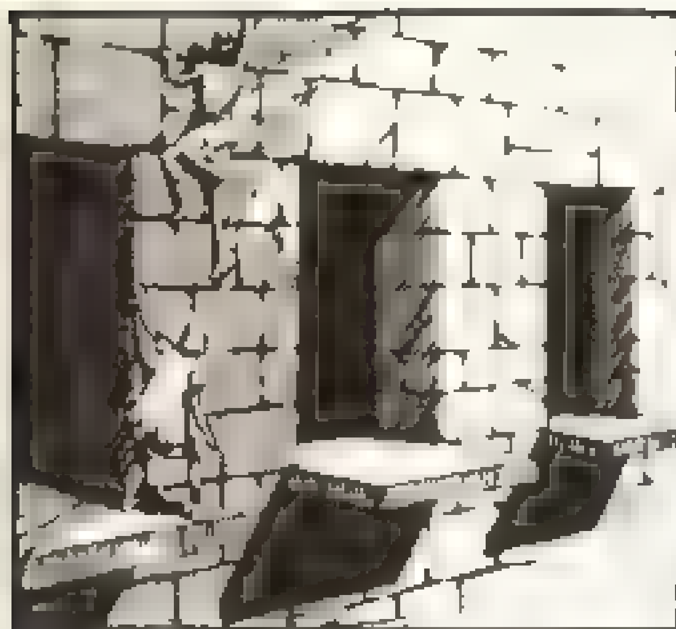
Net op het ogenblik dat de spion zich zachtjes wilde verwijderen, hief de dwerg zijn primitief wapen op en gaf de man een harde slag op zijn zitvlak. De bediende gaf een angstige schreeuw en maakte van schrik een luchtsprong, waarbij hij op een gevoelige manier zijn hoofd stootte tegen de harde deur. Maar een ogenblik later had hij zich hersteld, toverde met een bewonderenswaardige snelheid een klein mes te voorschijn en viel hij het mannetje aan.

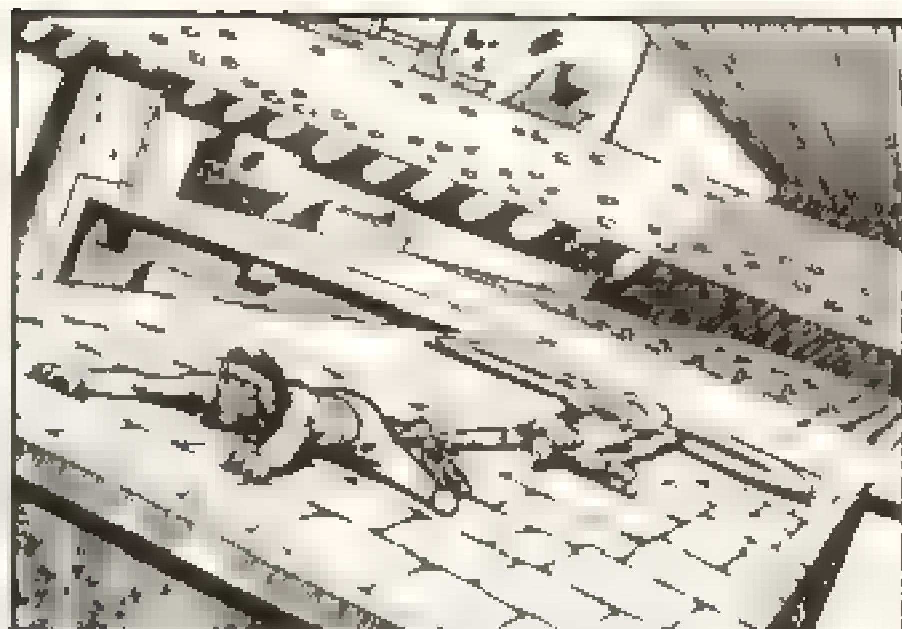






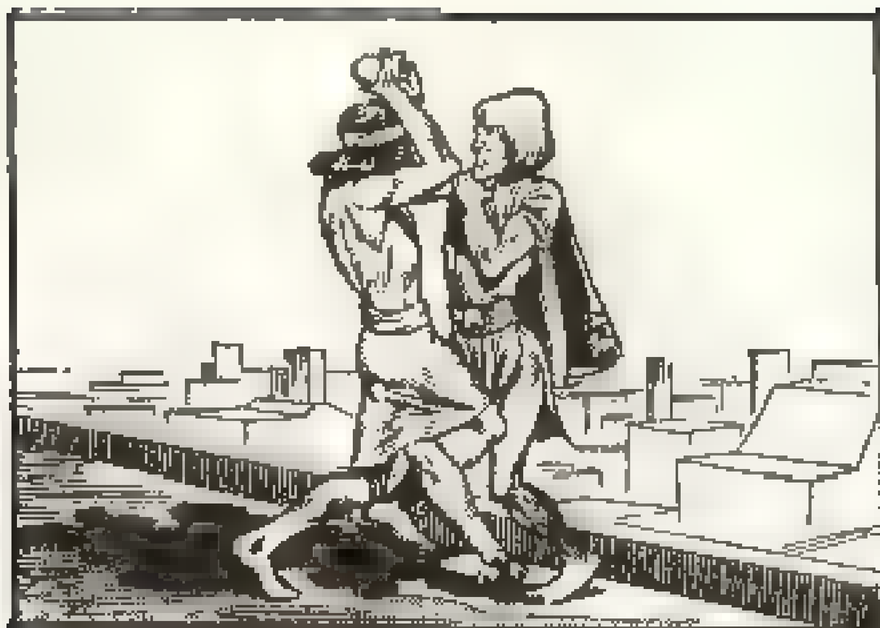
Gewaarschuwd door de schreeuw van de spion en het geluid van een vechtpartij, sprong Eric op en rende naar de deur. De priesteres werd bleek en liep hem aarzelend achterna. Met een ruk gooide Eric de deur open en zag net hoe de bediende met een vlijmscherp mes zijn kleine vriend een steek wilde toebrengen. Met een woedend gegrom richtte de man zich op, sprong over de dwerg heen, liet zijn voornemen varen en vluchtte de gang in. Stil en lenig als een panter begon Eric de achtervolging. Het was van veel belang deze spion te pakken voordat hij zijn inlichtingen aan een derde kon overbrengen. Maar zo eenvoudig was dat niet, hoewel Eric bekend stond als een goed hardloper, had hij hier een waardige tegenstander gevonden. De man had een enorm uithoudingsvermogen en de slanke, bruine gestalte rende voort alsof het hem totaal geen moeite kostte. Door een doolhof van gangen volgde Eric de spion, die eindelijk een machtige trap oprende en tot Erics ontsteltenis in een raamopening sprong. Een ogenblik zag onze held zijn prooi afgetekend staan tegen de blauwe lucht en dan, voordat hij wist hoe het gebeurde, was de spion verdwenen.

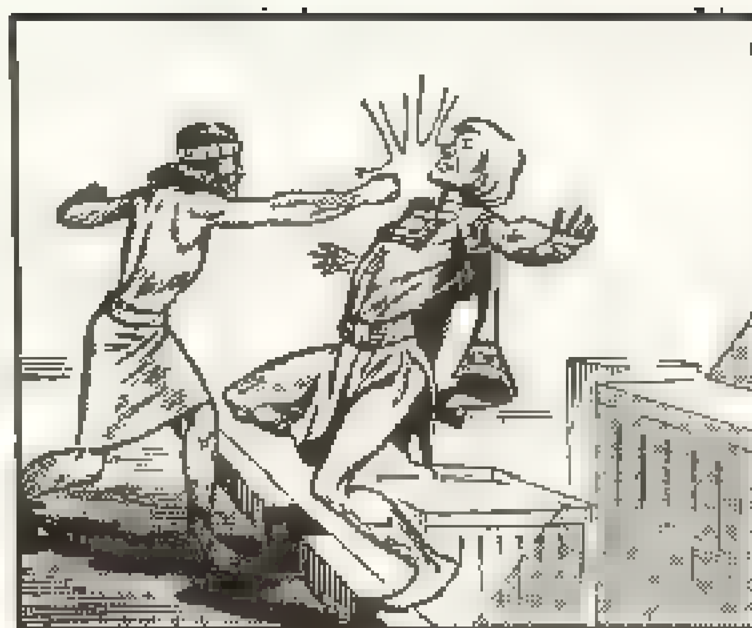


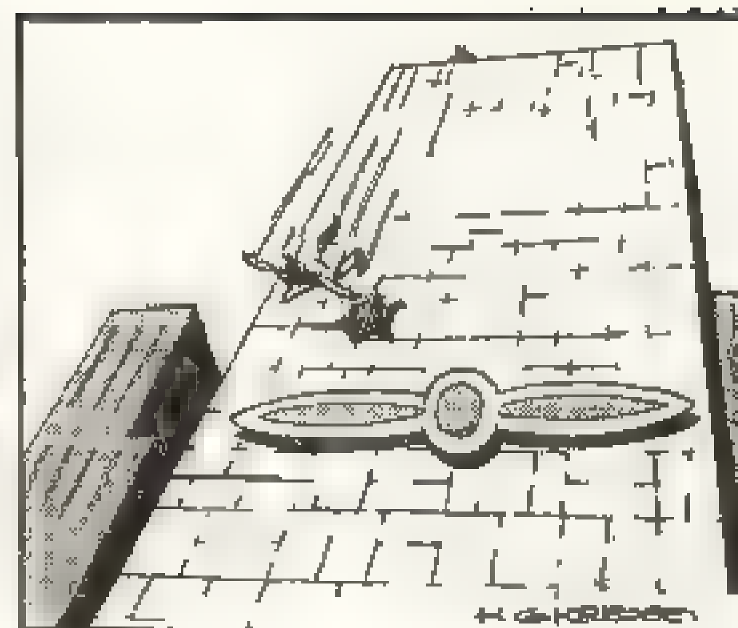




Zo snel hij kon, rende Eric de bediende achterna de trappen op en sprong eveneens op het raamkozijn . . . Wat hij zag, ontnam hem een ogenblik de adem. Aan zijn voeten gaapte een onpeilbare afgrond, in welks diepte voertuigen en mensen als mieren dooreen krioelden. Voor zover hij zien kon, overal daken van huizen. Het gebouw waarin hij zich bevond, was wel een van de grootste en gaf een duizelingwekkend uitzicht op de blinkende stad op deze adembenemende hoogte was de spion een wanhopige klimpartij begonnen tegen de gevel. Met alle spieren gespannen keek Eric naar de zich krampachtig vastklemmende figuur en dan klom hij achter de verrader aan naar de top. Hijgend en steunend zwoegden de beide mannen voort, wetend dat een enkele misgreep leidde naar een wisse, wrede dood. Eric begreep, dat hij moest proberen gelijktijdig of liefst eerder dan zijn tegenstander het dak te bereiken, wilde hij het leven eraf brengen, want de kerel zou niet aarzelen hem naar beneden te gooien als hij daartoe de kans kreeg. Maar hoe hij zich ook inspande, hij haalde hem slechts langzaam in en toen de spion de dakrand greep was Eric pas ter hoogte van diens knie . . . Even later had ook Eric echter het doel bereikt en net op het moment dat hij vaste grond onder zijn voeten voelde, rende de man, gewapend met een grote kei, grommend op hem af . . .

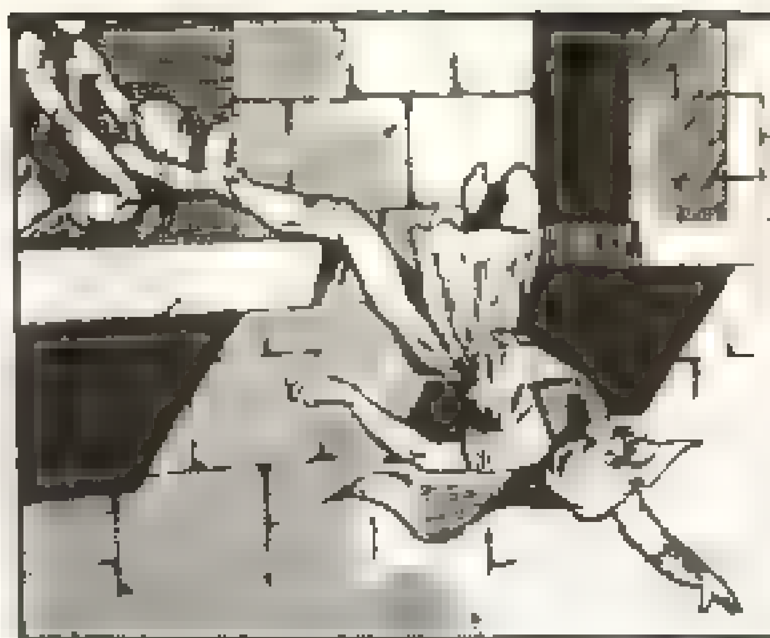






Met de diepe afgrond achter zich en geen tijd zich klaar te maken voor een gevecht, zag het er somber voor Eric uit. Zijn tegenstander grijnsde, verzekerd van een overwinning en inderdaad, vanaf het begin van het gevecht waren de kansen tegen onze held. Eric wist de eerste aanval af te slaan. Hij was nog meer naar de rand van het dak gedrongen en had nauwelijks ruimte zijn voeten te plaatsen.
Een hernieuwde, wilde aanval deed Eric wankelen. Wanhopig greep hij zich aan zijn tegenstander vast, die hem de keel dichtdrukte, zijn been lichtte en hem vervolgens met een slag van de keisteen verdoofde . . . Eric sloeg wild met zijn armen, maar voelde hoe hij zijn evenwicht dreigde te verliezen en zijn rechtervoet tastte in de lucht . . . De spion lachte satanisch . . . Hij gaf Eric een kaakslag en maakte daarmee een eind aan het gevecht. Met het hoofd omlaag viel Eric in de diepte, zijn dood tegemoet.





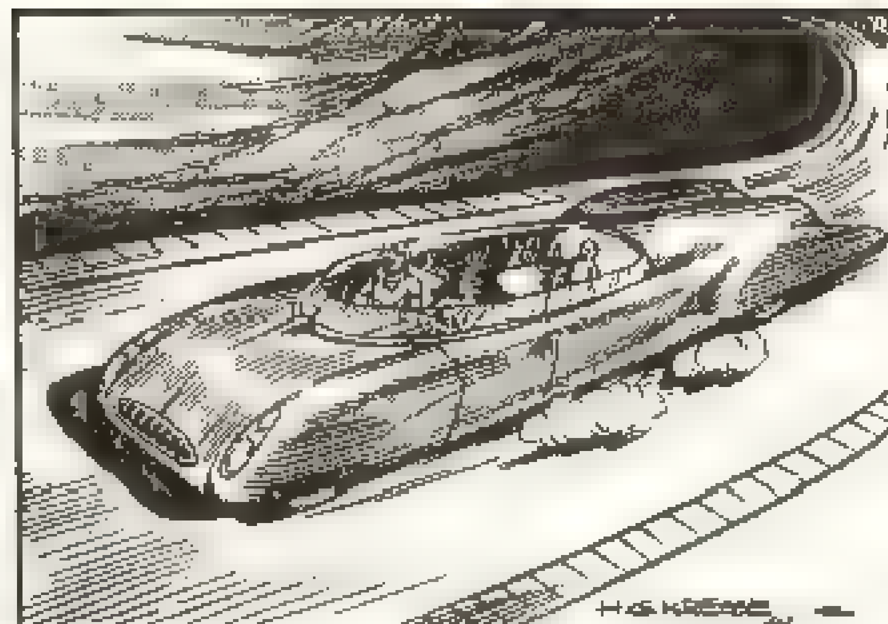


Dieper en dieper viel Eric, terwijl de grijnzende kop van de spion hem nakeek. De snelheid waarmee hij viel werd groter en reeds hoorde Eric onder zich zwak het geraas van het verkeer in de straat waar hij terecht zou komen. Toen verloor hij het bewustzijn.

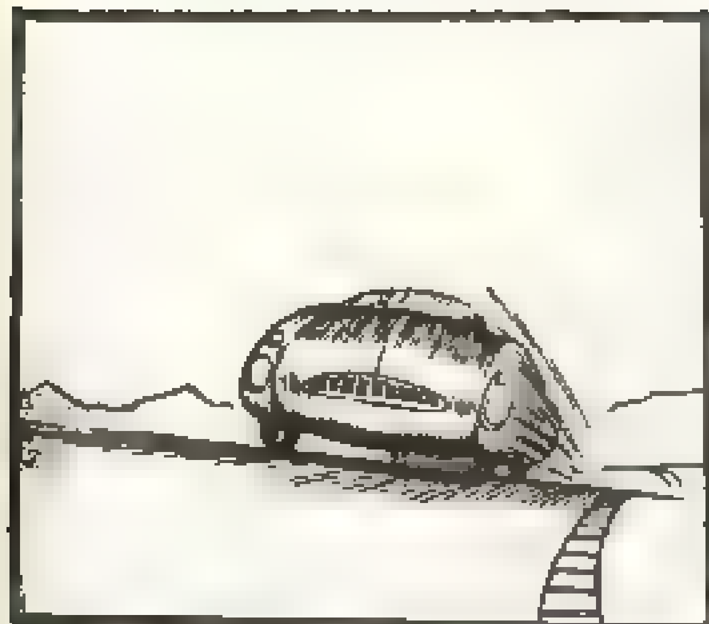
Vanuit het raam hadden de priesteres en de dwerg het gehele verloop gevolgd en met een angst die hun keel dichtsnoerde, zagen ze Eric vallen . . . Eensklaps werd de dwerg erg actief; hij beduidde Winonah, hem vast te houden en stelde zich in positie. Toen even later het zware lichaam van Eric voorbijschoot en zijn been met een klap op het raamkozijn neerkwam, greep hij bliksemsnel een enkel . . . De bewusteloze Eric, zo plots in zijn vaart gestuit, beschreef een boog en sloeg met zijn hoofd tegen de stenen muur. Met inspanning van al hun krachten trokken de priesteres en de dwerg het slappe lichaam naar binnen en legden hem voorzichtig neer. Uit een hoofdwond sijpelde een dun straaltje bloed terwijl zijn gezicht lijkbleek was. Met trillende vingers vervaardigde Winonah een primitief verband, zich intussen angstig afvragend of hij nog leefde.







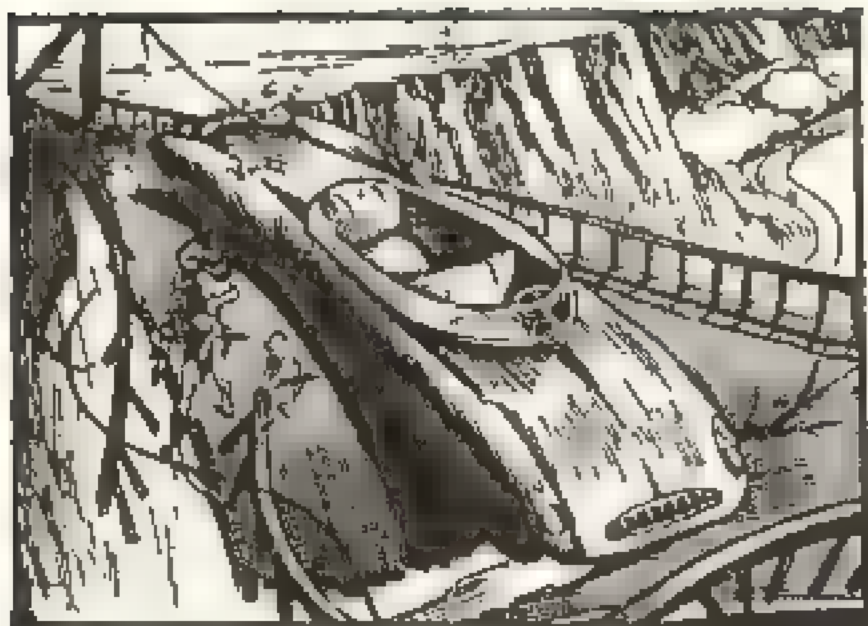
Het duurde geruime tijd voor Eric weer bijkwam en toen hij zijn ogen opende en verwonderd in het rond keek, was hij zich bewust van een stekende pijn in zijn hoofd. Maar tevens stelde hij vast dat hij op de een of andere onverklaarbare wijze nog leefde. In het kort vertelde Winonah wat er gebeurd was en toen herinnerde Eric zich alles. „Vlug!" riep hij, „we moeten naar de burcht, voordat het te laat is." De priesteres scheen dat ook te begrijpen en met z'n drieën renden ze naar een groot gebouw dat een eindje buiten het stadsgewoel stond. „Dit zijn de particuliere wagens van de priesterkaste, zij hebben de hoogste snelheid in geheel Atlantis," riep Winonah onder het lopen. Hijgend bereikten zij een van de glanzende wagens en de priesteres nam achter het stuur plaats. Met een ruk schoot de wagen vooruit en reeds na enkele minuten hadden ze de stad achter zich gelaten. Met een enorme snelheid suisde de wagen over de goed onderhouden weg, door bergpassen, langs diepe afgronden, de burcht tegemoet.

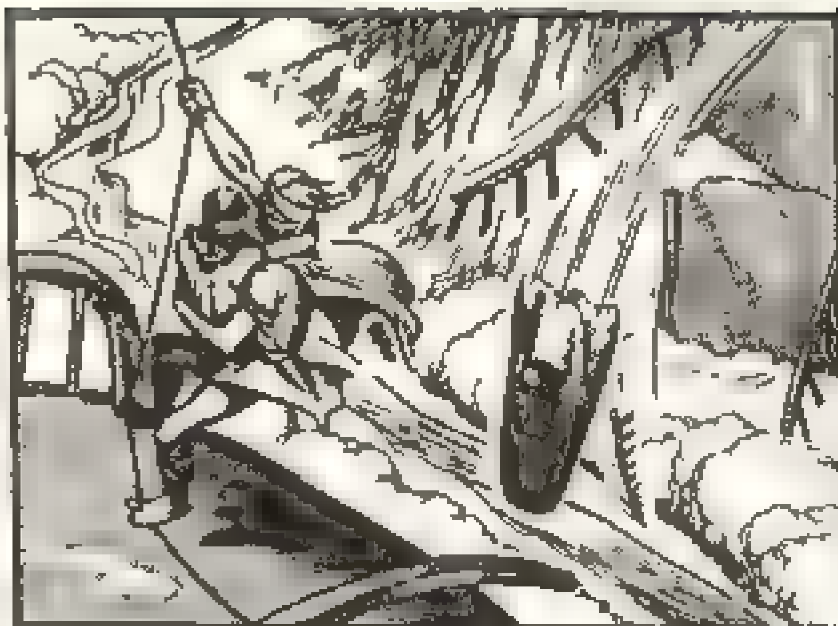






Met een waanzinnige snelheid suisde de glanzende kar over de weg, af en toe raakte hij nauwelijks de grond met zijn wielen. Het landschap vloog voorbij. „Deze weg leidt regelrecht naar de burcht," verklaarde de priesteres, „het land terzijde is zo goed als onbekend, er zijn hier geen steden meer, en hoeveel mensen hier wonen weten wij niet. Voorbij de burcht strekt zich een onmetelijke woestijn uit, waar slechts eenmaal een vliegtuig over gevlogen heeft. Wij vermoeden dat er zich in die richting vele nederzettingen van luipaardmannen bevinden, maar zeker is dat niet." Aandachtig liet Eric zijn blikken gaan over het snel voorbijschietende, barre landschap en hij geloofde graag dat hier niet veel mensen woonden. Inmiddels was er aan de horizon een brug opgedoemd en de afstand daarheen werd snel kleiner. Eric kon reeds opmaken dat de brug over een diep ravijn liep. Na enkele minuten reden ze over het ijzeren bouwwerk en waren al halverwege, toen Eric bemerkte dat er een breuk in de stalen overspanning gemaakt was terwijl een luid gekraak hem vertelde dat de brug het begon te begeven.



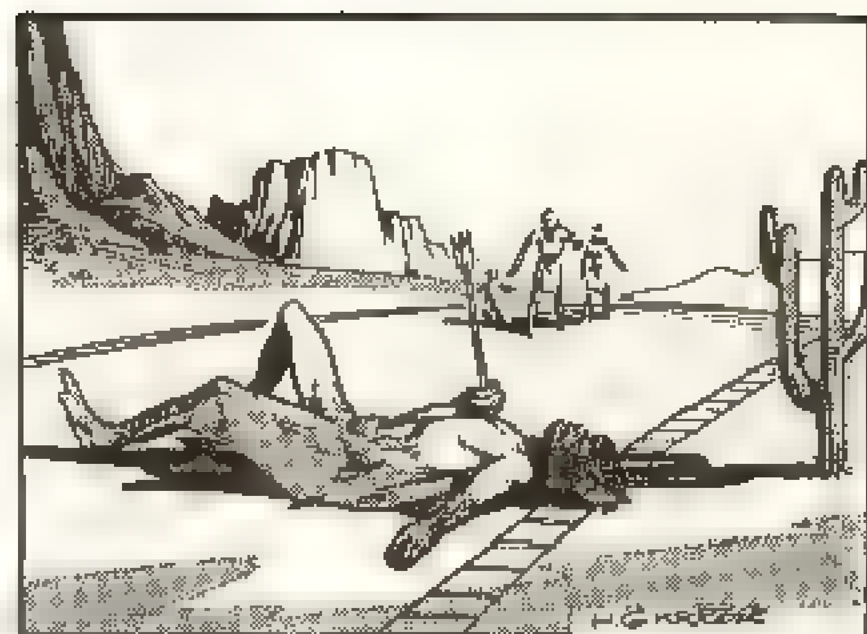




Eric sprong overeind, schreeuwde een waarschuwing tot de dwerg en nadat Winonah de snelheid verminderd had, sprong hij met haar in zijn armen uit de wagen. Op datzelfde moment begon de brug over de hele breedte te scheuren en met luide knallen sprongen de overige verbindingskabels. Met een gevaarlijke sprong vloog Eric over de steeds breder wordende scheur heen, terwijl de dwerg zich aan een leuning vastklemde. De wagen, tegengehouden door het oplopende vlak van het gebroken wegdek, zakte langzaam naar één kant ... Bliksemsnel greep Eric een stalen kabel en trok zich omhoog. Net op tijd, want het wegdek was gebroken en suisde in brokken omlaag, gevolgd door de wagen. „Daar hoorden wij in te zitten," gromde Eric. Met trillende neusvleugels volgde hij de wagen in zijn val. Moeizaam werkte hij zich, Winonah vasthoudend, omhoog, af en toe achterom kijkend of de dwerg, die wit om zijn neus zag, hem volgde. Een fel oranje lichtstraal en een oorverdovende knal vertelden hem dat het voertuig zijn einde, dat voor hén bedoeld was, had gevonden.

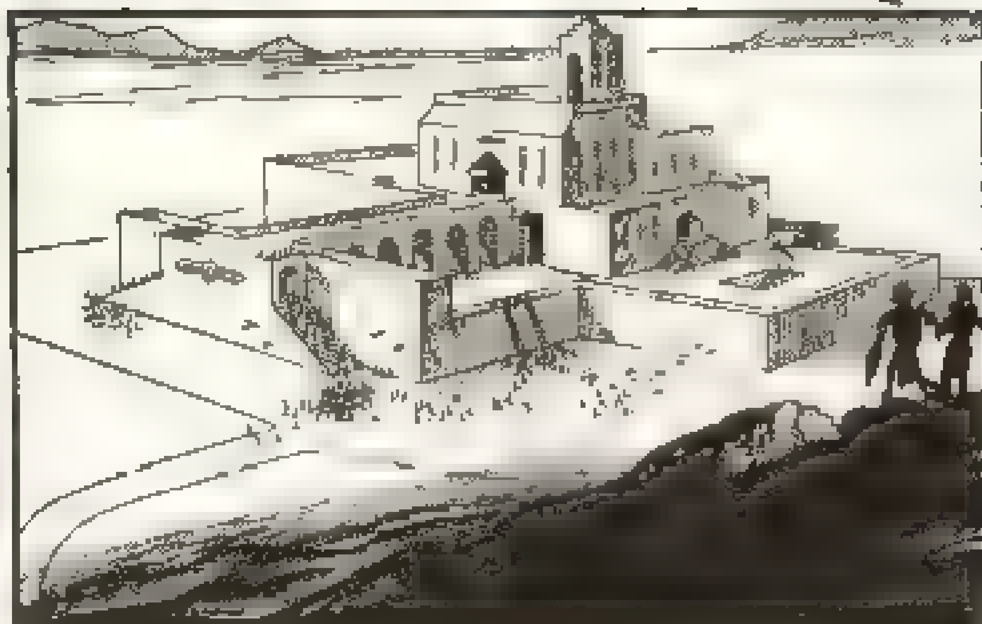


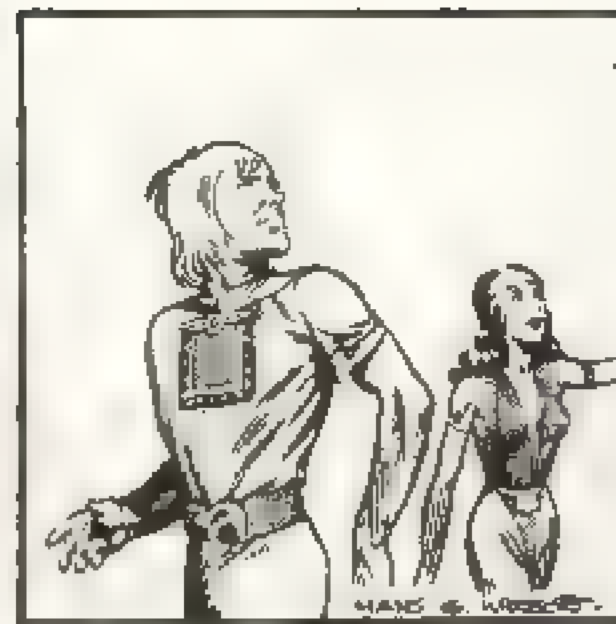




Hijgend kropen zij tegen de steile rotswand op en Eric hielp de dwerg het laatste stukje. Boven moesten ze even uitrusten van de aandoening en Eric had tijd de toestand te overdenken. Het feit dat er in de brug moedwillig een paar breuken gemaakt waren, duidde erop, dat hun tegenstanders voor hen uit waren. Dit was onrustbarend. Ook Winonah was niet op haar gemak en daarom begaven ze zich zo snel mogelijk weer op pad. Zij volgden de weg, daar ze in dit vlakke terrein niet bevreesd hoefden te zijn voor een overval. Het gebergte bevond zich nog ver voor hen uit, het gevaar voor een hinderlaag was dáár. Onbarmhartig scheen de hete zon op de drie vermoeide reizigers. Het dwergje, dat een merkwaardig uithoudingsvermogen bleek te bezitten, raakte echter hoe langer hoe meer achter en meer dan eens moesten de beide groteren wachten, tot het mannetje weer bij was. Plotseling stond Winonah stil en wees op iets voor hen uit. Een stip op de weg . . . Behoedzaam naderden zij, terwijl de dwerg nu niet uit moeheid, maar meer uit angst een bibberende achterhoede vormde. Eric zag dat het een vleermuisman was met een gevederde pijl in zijn borst. Snel liepen zij op de op de grond liggende figuur toe en er was nog maar één ding vast te stellen, de vleermuisman was dood.







Na deze ontdekking hadden ze zekerheid, dat vijanden zich voor hen uit bevonden en misschien wel vlakbij. Uit voorzichtigheid verlieten ze dus de weg en begaven zich tussen de rotsen. Het dwergje rolde angstig met zijn ogen en scheen tegen dergelijke toestanden niet opgewassen. Eric leidde het kleine gezelschap zoveel mogelijk evenwijdig met de weg door het moeilijk begaanbare terrein, daarbij oplettend uitkijkend naar mogelijke sporen die erop wijzen konden, dat hun tegenstanders zich hier bevonden of bevonden hadden. Eensklaps dook Eric in elkaar en beduidde zijn metgezellen naderbij te komen. En toen zagen ze iets dat hun vrees overtrof . . . Voor hen, aan de rand van de woestijn, bevond zich de burcht, waaromheen het krioelde van mensen, die pogingen in het werk stelden het bouwwerk binnen te dringen. Eric trok het meisje in de schaduw van de rotsen en de dwerg volgde met veel ijver. Zwak drong het krijgsgedruis tot de drie toeschouwers door . . . Hier en daar vloog een vleermuisman en meermalen zagen ze er een naar beneden dwarrelen. „Luipaardmannen," fluisterde Winonah, „met Egyptenaren denk ik . . ." Een zwak geronk werd hoorbaar, dat aanhoudend sterker werd en omhoogturend ontdekte Eric ontelbare zilveren vogels die, een vurige baan achterlatend, snel naderden. „Onze raketeskaders," juichte Winonah, „nu is de strijd gauw beslist!"

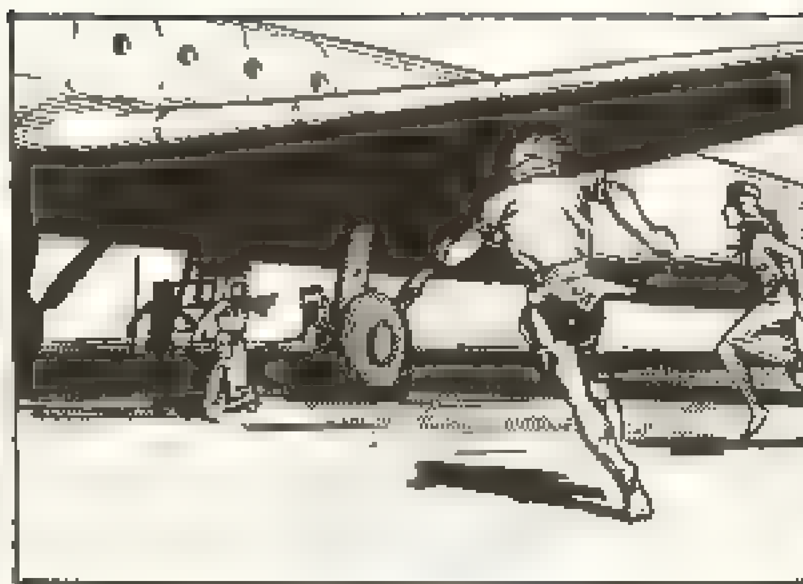


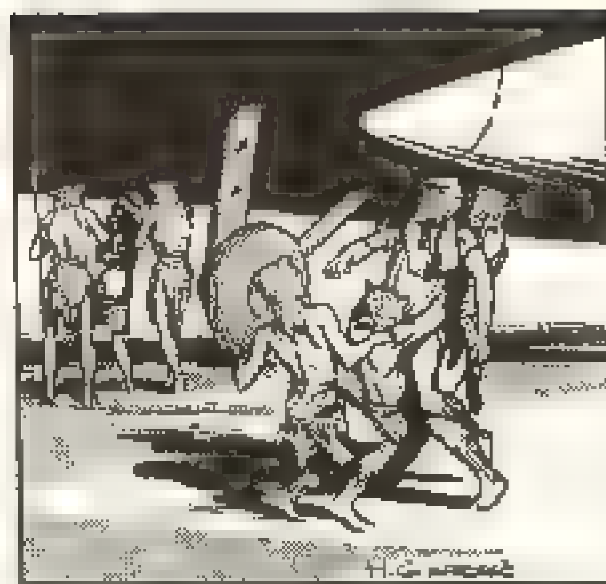




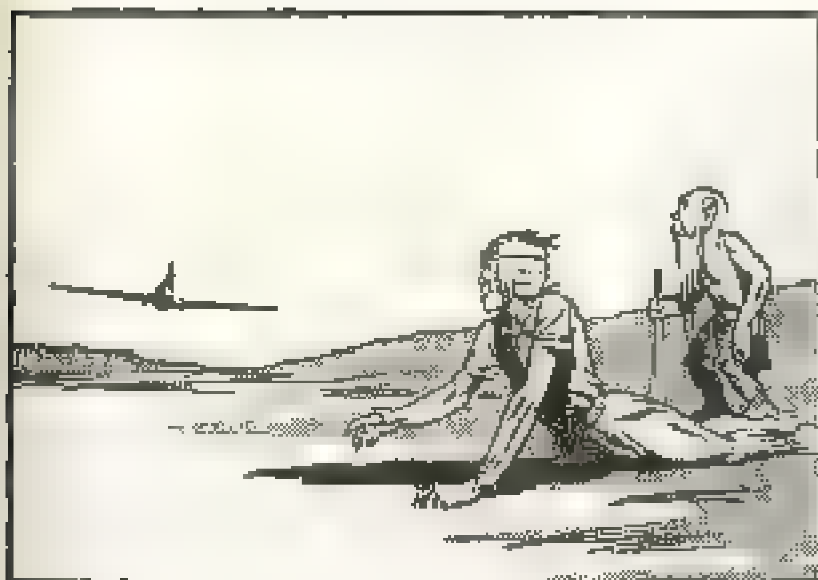
Gevolgd door Winonah en de dwerg begaf Eric zich naar een lager gelegen vlakte, vanwaar hij beter zien kon wat er gebeurde.
Tientallen kolossale vliegtuigen vlogen in formatie over de burcht heen en begonnen te dalen. Daar tussendoor schoten ettelijke kleine raketvliegtuigen, die met hun geheimzinnige wapens de luipaardmannen aanvielen. Oranje vuurstralen schoten omhoog en talrijke zware knallen werden gehoord. In grote wanorde renden de aanvallers naar alle windstreken, meedogenloos achtervolgd door de dodende stralen van de jachtvliegtuigen. Enkele vliegtuigen scheerden laag over hun hoofd, waarbij Eric duidelijk de grimmige bestuurder zien kon. „Kom," riep Winonah, en begon de helling af te rennen. Het dwergje was in geen velden of wegen te bekennen en daar Eric geen zin had naar hem te zoeken, volgde hij de priesteres. De grote vliegtuigen, die inmiddels geland waren, zetten troepen uit die meteen ingrepen. De strijd was zo goed als beslist met het verschijnen van de vliegtuigen, in grote angst renden de luipaardmannen voor hun leven, terwijl boven hun hoofd de gevechtsvliegtuigen telkens weer het vuur openden. Bij massa's vielen de sinistere verschijningen en slechts een enkele ontkwam heelhuids.



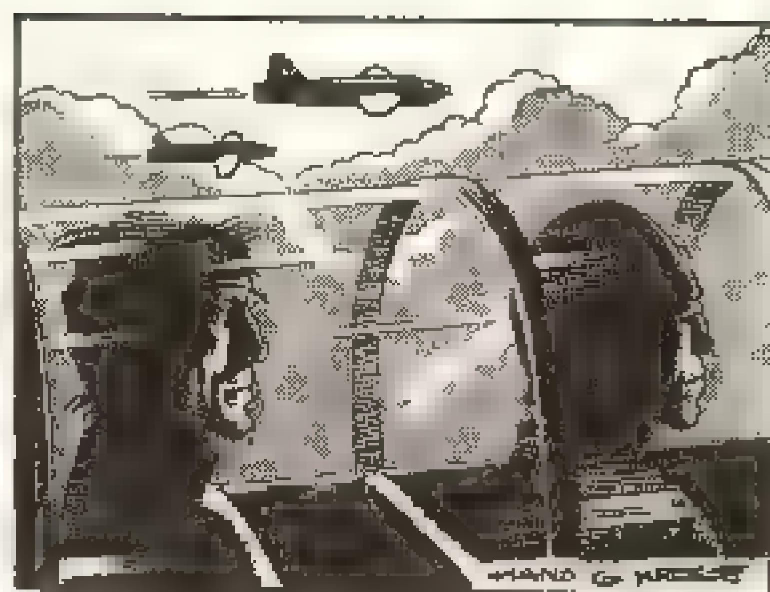




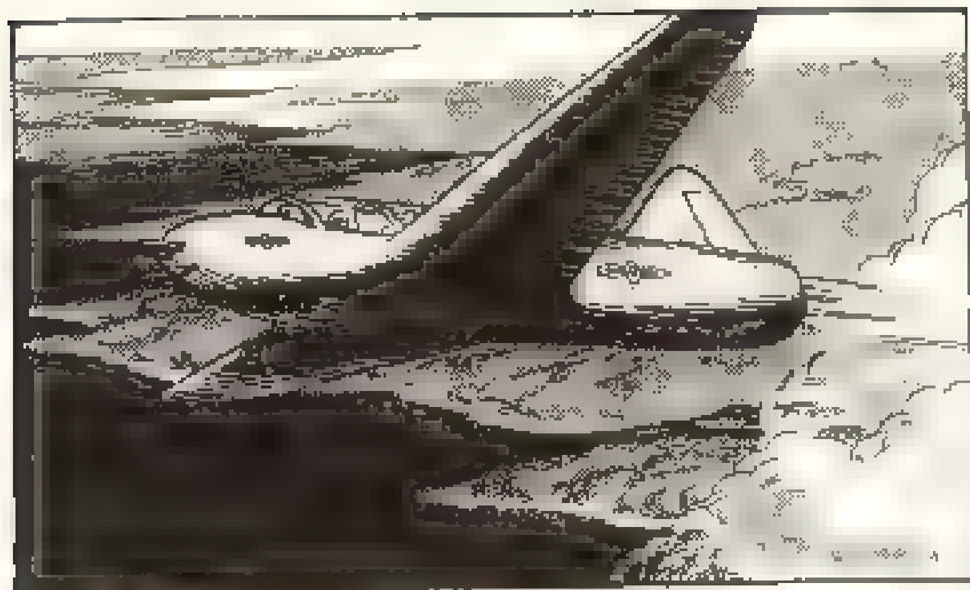
Inmiddels hadden Eric en Winonah de voet van de helling bereikt en bemerkten dat ze zich in de nabijheid van een verlaten transportvliegtuig bevonden. Weer was het de priesteres die met haar scherpe ogen iets opmerkte: enkele luipaardmannen en nog een paar andere personen renden op de machine toe en kropen naar binnen. Met een luide kreet stormde Eric, gevolgd door het meisje die een tak gegrepen had, vooruit en herkende de verraderlijke bediende en de Egyptische priester. Ook deze had echter de twee figuren herkend, gaf een waarschuwende schreeuw en rende, weldra gevolgd door verscheidene luipaardmannen, op zijn aartsvijand in. Eric, die nog last had van zijn hoofdwond, verdedigde zich met al de kracht die in hem was, maar de overmacht was te groot. De priesteres werd gegrepen en — hoewel ze zich woedend verweerde — in het vliegtuig gesleurd. Met een schaterende lach voegde de Egyptisch priester zich bij haar en even later werd Eric, die zich verweerde als een leeuw, met een geweldige klap buiten gevecht gesteld. De overige luipaardmannen snelden nu ook naar het vliegtuig en met een machtig geronk verhief de machine zich in de lucht, de priesteres meevoerend . . .







Met een gekreun herkreeg Eric het bewustzijn, richtte zich op en zag het vliegtuig snel over de bergruggen verdwijnen. De dwerg stond naast hem en trok een ongelukkig gezicht. De meeste vliegtuigen schenen naar hun posten teruggekeerd te zijn en de luipaardmannen waren in geen velden of wegen meer te bekennen. Alleen bij de burcht stonden nog enige gevechtsvliegtuigen waarvan de bemanningen zich juist gereed schenen te maken om te vertrekken. Eric rende, gevolgd door de dwerg, op de mannen toe en legde in 't kort uit wat er gebeurd was. Aanvankelijk met achterdocht naar zijn blonde haren kijkend, scheen één van de piloten hem te herkennen en op zijn beurt gaf hij weer enkele bevelen aan de overige manschappen. Terwijl de piloten hun machines in gereedheid brachten, wenkte de aanvoerder Eric en de dwerg en samen met de boordschutter begaven zij zich naar het gevechtsvliegtuig. Op een sein van de aanvoerder zetten de vier vliegtuigen zich in beweging en met een machtig gedreun steeg het eskader tot boven de wolken. De achtervolging was begonnen.

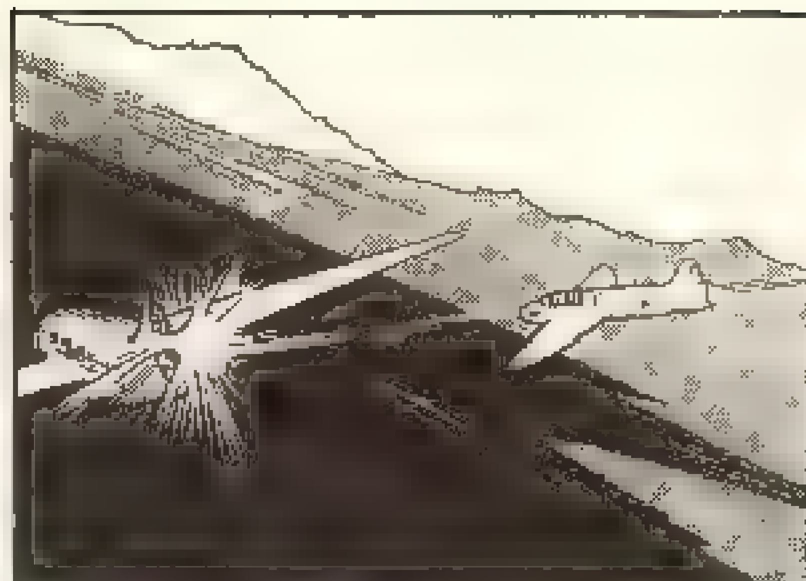






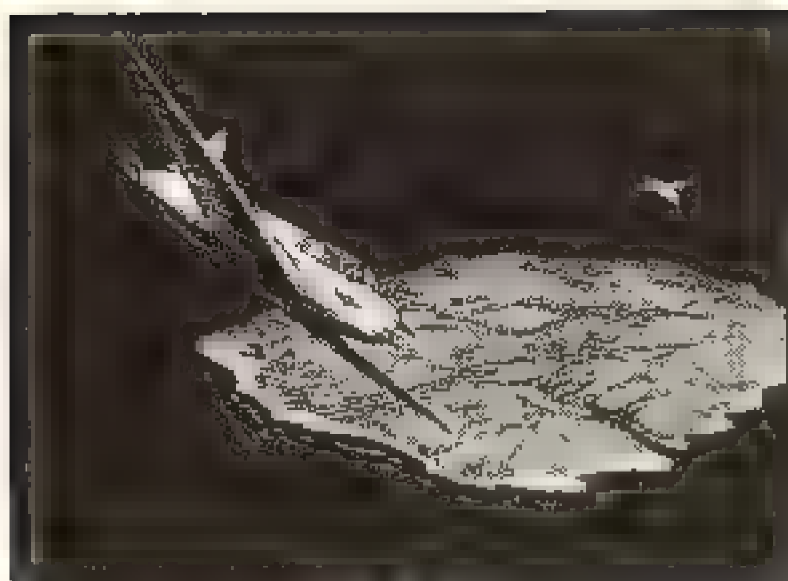
Al spoedig verloor Eric de drie andere vliegtuigen uit het oog, doordat zij in een mistbank raakten. Langzaamaan werd de lucht donkerder. De gehele nacht vervolgde de machine haar tocht, vliegend op de instrumenten en toen de volgende morgen de zon boven de horizon verscheen, bevonden zij zich nog steeds in de mistbank. Opeens zag de piloot echter een opening in het ondoordringbare gordijn en zijn machine optrekkend, stegen zij tot boven de wolken. Van de drie andere vliegtuigen geen spoor. Zij bevonden zich boven de oostelijke zee en een flink eind uit de kust. Juist op het ogenblik dat de piloot de machine wilde keren om naar het vasteland terug te vliegen, bemerkte Eric een stip die evenwijdig met de kust boven de zee zuidwaarts vloog. Hij maakte daar de piloot opmerkzaam op en deze, in de hoop een van de machines van het eskader terug te zullen vinden, verdubbelde de snelheid. Dichterbij gekomen bemerkte Eric echter al spoedig dat het een transportvliegtuig was van het type waarmee Winonah ontvoerd was. De piloot scheen dit ook gezien te hebben en maakte zich gereed het andere vliegtuig tot een landing te dwingen om een en ander te kunnen onderzoeken. Na het toestel in een gunstige positie gelegd te hebben, dook de piloot in de richting van de rustig voortvliegende transportmachine. De boordschutter richtte zijn atoomkanon, maar nog voor hij gelegenheid kreeg tot schieten vertelde een geweldige ontploffing hem dat de ander reeds het initiatief hiertoe genomen had. Net op tijd wist de piloot de kleine machine buiten de vernietigende straling te houden.







Vloekend wendde Erics piloot zijn vliegtuig; de draagwijdte van de kanonnen van hun tegenstander was aanmerkelijk groter en dus waren de kansen zeer ongelijk. De grote machine vervolgde echter rustig haar koers, schijnbaar niet in het minst verontrust door de aanwezigheid van het kleine gevechtsvliegtuig. Behoedzaam volgde Erics vliegtuig de gevaarlijke vluchteling en daar meenden de piloot en boordschutter hun kans schoon te zien . . Schuin van achteren naderden zij de machine, welks bemanning echter tijdig het gevaar ontdekte en snel van koers veranderde. Woedend moest de piloot zijn aanval opgeven en wentelend, duikend en optrekkend werd het luchtgevecht voortgezet, zonder dat Erics machine voordeel wist te behalen.
Langzaam wendde de transportmachine nu de neus en zette koers in oostelijke richting, waar zich in de diepte een eiland tegen het blauw van de oceaan aftekende. Door het veranderen van koers kwam de transportmachine echter tevens gunstig te liggen voor een aanval van achteren en hier onmiddellijk gebruik van makend dook het toestel van Eric omlaag en gaf zijn tegenstander de volle laag. Een grote steekvlam was het bewijs dat het doel getroffen was. Een dikke rookwolk bewees dat de raketinstallatie onklaar gemaakt was. Ogenblikkelijk keerde de piloot van het gevechtsvliegtuig voor een tweede aanval. Nu maakte zich evenwel een stip van de machine los, zwengelend aan een lang touw en de aanvallers begrepen dat dit de priesteres moest zijn. Het gevecht voortzetten zou onherroepelijk de dood van Winonah betekenen en tandenknarsend moesten Erics mannen de strijd opgeven.

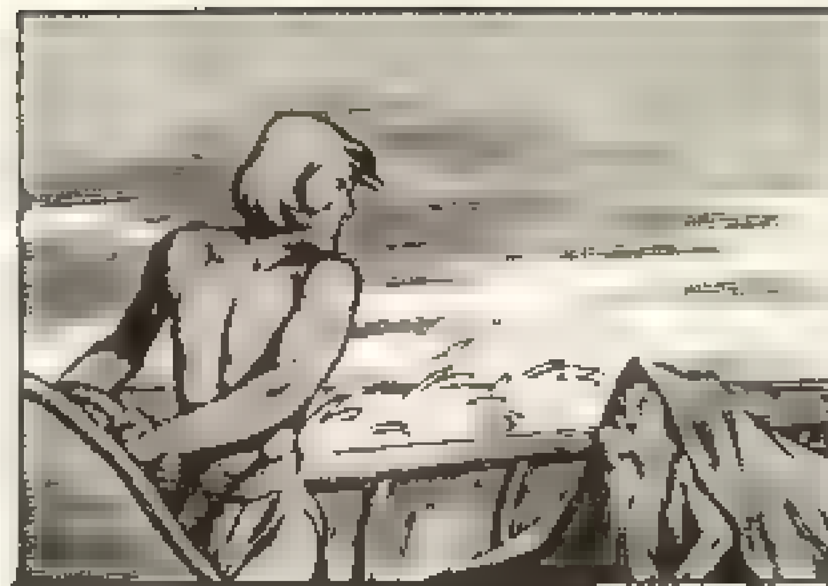






Cirkelend op grote hoogte hielden Eric en zijn gezelschap de grote vogel in het oog. Onmachtig moesten zij toezien hoe de vluchtelingen op het eiland aankoersten en daar vervolgens, na de priesteres op het laatste nippertje binnengehaald te hebben, daalden. Ook de achtervolgers besloten nu te dalen. Ver uit de kust van het geheimzinnige eiland dat op de kaart van Atlantis niet voorkomt, scheert het vliegtuig over het water, waarna het, dobberend op de pontons, tot stilstand komt. Een der piloten haalt een rubberbootje met atoomaandrijving te voorschijn en zij spreken af dat Eric op verkenning uit zal gaan. Twaalf uur blijft het vliegtuig op deze plaats liggen, als Eric dan nog niet terug is zal er hulp gehaald worden. Voorlopig bindt Eric de rubberboot aan een der pontons vast en nu is het wachten tot de duisternis invalt. De uren kruipen om en de spanning wordt ondraaglijk, niemand kan zeggen wat de gluiperige Kirasso met de hogepriesteres van plan is en het werkeloos wachten terwijl het leven van het meisje in gevaar is, maakt Eric wanhopig. Tergend langzaam nadert de zon de horizon en dan kan onze held het niet langer uithouden. Hij neemt afscheid van de manschappen en gooit het touw waarmee de rubberboot aan de ponton verankerd is, los . .







De duisternis is nog niet voldoende om zijn komst volkomen te verbergen en het is dus een gewaagde onderneming. Met zacht zoemende motor doorklieft het ranke vaartuig de golven. Erics zenuwen zijn tot het uiterste gespannen. Plots meent hij achter zich in de boot een gestommel te horen en op alles voorbereid kijkt hij over zijn schouder. Tot zijn grote verwondering staart hij recht in het bolle gezicht van de dwerg, die bezig is zich van het dekzeil, waar hij onder gekropen was, te ontdoen. „Ahem ...," kucht het mannetje, „ik ga ook mee, ik wil weten wat er gebeurt ..." Hoewel Eric niet bepaald ingenomen is met het gezelschap van de dwerg op deze gevaarvolle tocht, is er nu niets meer aan te veranderen en de kleine man gaat plechtig op de achtersteven zitten. Reeds kunnen de beide verspieders duidelijk de plantengroei op het eiland waarnemen en in het halfdonker glijdt het bootje voorwaarts. Zorgvuldig onderzoekt Eric de voor hem liggende kust. Hij meent een geschikte landingsplaats ontdekt te hebben en met afgezette motor drijft de rubberboot naar het strand. In ondiep water springt Eric vlug over boord en geholpen door de dwerg trekt hij de boot op het droge. Als een muur rijst de jungle voor hem op ... Achter iedere boom kan een vijand loeren en aarzelend doen ze enkele stappen in de richting van de bomen.







Niets beweegt zich achter de sombere stammen, blijkbaar is hun landing onopgemerkt gebleven. De dwerg bibbert van angst en volgt de Noorman met tegenzin. Eric trekt zich verder niets van het eigenwijze mannetje aan en zoekt zwijgend en argwanend zijn weg door de vochtige plantenwereld. Moeizaam vordert hij, de dwerg op zijn hielen. Hoge varens belemmeren zowel de doorgang als het uitzicht en Eric vertrouwt hier in de eerste plaats op zijn scherpe oren. De bange dwerg loopt zo dicht mogelijk naast hem en is meer last dan hulp. Toch is hij het, die waarschuwt als er gevaar dreigt. Plotseling staan zij in een kleine opening in het oerbos en Eric staat op het punt de veilige beschutting van de hoog opschietende varens te verlaten, als de dwerg een snerpende kreet slaakt. Op hetzelfde moment springt een groot geelbruin beest met wuivende haren vanuit het gebladerte aan de andere zijde van de open plek en nadert met een verschrikkelijk gebrul.

Eric, versteend van schrik bij de aanblik van de leeuw – een dier zoals hij nog nooit gezien heeft – trekt bliksemsnel zijn dolk en maakt zich tot het gevecht gereed, terwijl de dwerg met angstige gilletjes het hazepad kiest.







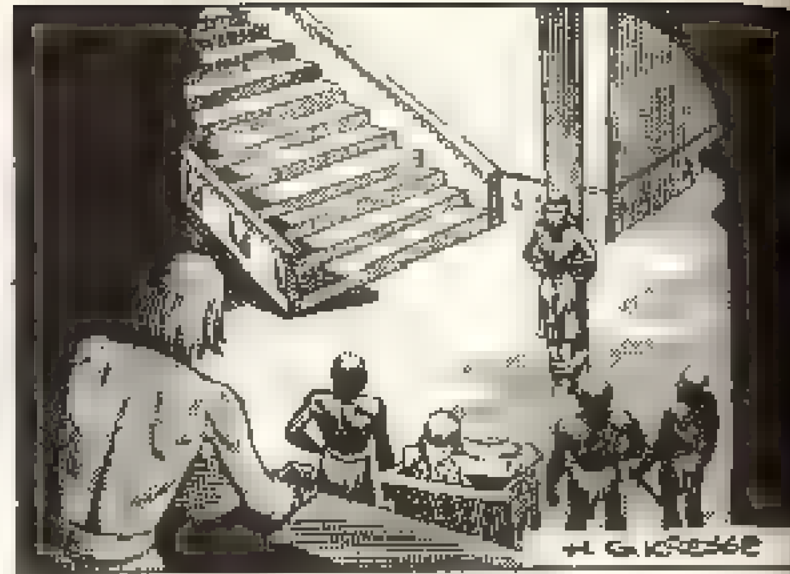
Woedend gaat de leeuw tot de aanval over en Eric weet net op tijd de verpletterende klauw te ontwijken. Het zweet staat hem op z'n hoofd. Nog nooit heeft hij zulk een gevaarlijk dier gezien. Vlug als water, met tanden en nagels als dolken, valt het monster iedere keer opnieuw aan en Eric krijgt geen kans zijn mes doeltreffend te gebruiken. Hij heeft al verschillende wonden opgelopen en het begint er lelijk voor onze held uit te zien. Dan, plotseling, als de leeuw in een nieuwe woeste aanval op hem toespringt, slaagt hij erin het dier bij de keel te grijpen en op het zelfde ogenblik dringt zijn mes in de schouder van het beest.

Brullend van pijn gooit de leeuw zich op de grond in een poging zo zijn tegenstander te verpletteren, maar Eric is vlugger. Als in een omarming houdt hij de ruige nek van het monster omkneld en dan werpt hij zich op de rug van het dier. Keer op keer stoot Eric toe tot hij het grote lichaam voelt verslappen in zijn greep. Een siddering doortrilt het en ook deze keer is Eric overwinnaar gebleven . . .

De dwerg is inmiddels naderbij gekomen en is getuige geweest van het laatste gedeelte van de worsteling. Met van bewondering uitpuilende ogen staart hij Eric aan. Samen vervolgen zij nu de tocht, beducht op meer ontmoetingen. Eensklaps staat Eric stil en glijdt zachtjes op de grond. Voor hen op een groene vlakte staat een groot stenen gebouw, omringd door talloze witte tenten, zij naderen hun bestemming.







Het gebouw heeft, buiten de raamnissen vlak onder het dak, slechts één opening die zwaar bewaakt wordt door luipaardmannen. Dus moet hij een andere manier vinden om het gebouw binnen te dringen. Nauwkeurig neemt hij de toestand op en eindelijk meent hij het gevonden te hebben. Na de dwerg gevraagd te hebben te wachten tot hij terugkomt ,sluipt hij in de beschutting van het gebladerte voorwaarts tot de plek waar de takken van een hoge boom ongeveer ter hoogte van de raamnissen reiken. Lenig klimt hij omhoog en grijpt een liaan.
Op een moment dat de wacht niet kijkt zet Eric zich af en springt van de tak af naar binnen. In de schaduw van de raamnis blijft hij enige ogenblikken roerloos staan, niemand heeft iets bemerkt. Geluidloos laat hij zich uit de nis zakken en Eric staat nu op een soort galerij die om een grote zaal heenloopt. Zacht dringen stemmen van beneden tot hem door en op zijn tenen sluipt hij naar de borstwering. Daar ziet hij tot zijn ontsteltenis Winonah aan een paal gebonden staan, terwijl op een stoel, omringd door kolossale Nubiërs, Kirasso haar een verhoor afneemt. Eric grijpt zijn mes en neemt de omgeving op. Een grote trap is de enige verbinding met de zaal beneden hem en Kirasso kan, met zijn helpers, de hele trap overzien.







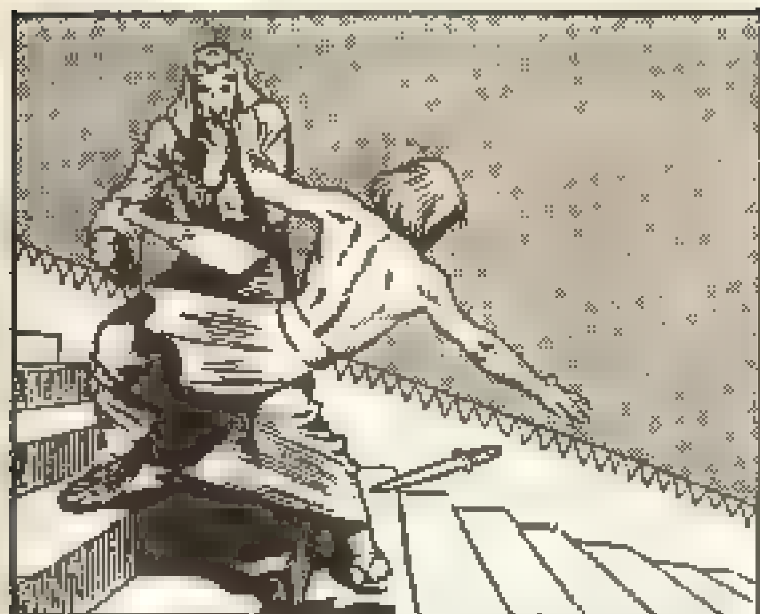
Ontsteld trekt Eric zich terug achter een pilaar om de toestand te overdenken. Veel tijd heeft hij niet en veel mogelijkheden tot handelen evenmin. Zwak kan hij het verhoor dat Kirasso de priesteres afneemt, volgen. Winonah, gebonden aan een stenen zuil laat de vragen die de Egyptenaar haar stelt, zoveel mogelijk onbeantwoord, totdat dit Kirasso gaat vervelen. Op een gebiedend gebaar halen twee der Nubiers een pot waarin een vuur brandt. „Nu," sist de hogepriester, „ik geef u nog een laatste kans. Hoe wordt de burcht bewaakt? Zijn er geheime gangen? Bestaat er een Steen van Atlantis? Wat is dat dan? Beantwoordt deze vragen en er zal u geen leed geschieden. Als u niet wilt antwoorden zal ik u daartoe dwingen." Behoedzaam kijkt Eric over de rand. Hij ziet hoe een van de Nubiers een lang stuk ijzer in de vlammen houdt en het zweet komt hem op het voorhoofd. Vruchteloos wacht hij op het verlossende antwoord van de priesteres; zij spreekt echter geen woord. Ongeduldig trommelt Kirasso op de leuning van zijn Egyptische stoel en langzamerhand wordt zijn gezicht rood van drift. Het meisje verwaardigt zich echter niet op te kijken en Eric voelt een diepe bewondering voor haar. Langzaam staat de Egyptenaar op en met een handbeweging beduidt hij de Nubier hem de gloeiende staaf te geven. Dreigend, het martelwerktuig in de hand, sluipt Kirasso op de priesteres toe terwijl een gemene grijns zijn gelaat nog afstotelijker maakt. Eric staat voor één ogenblik verlamd toe te zien, maar een gil van het meisje brengt hem in beweging en dan gaat alles snel.

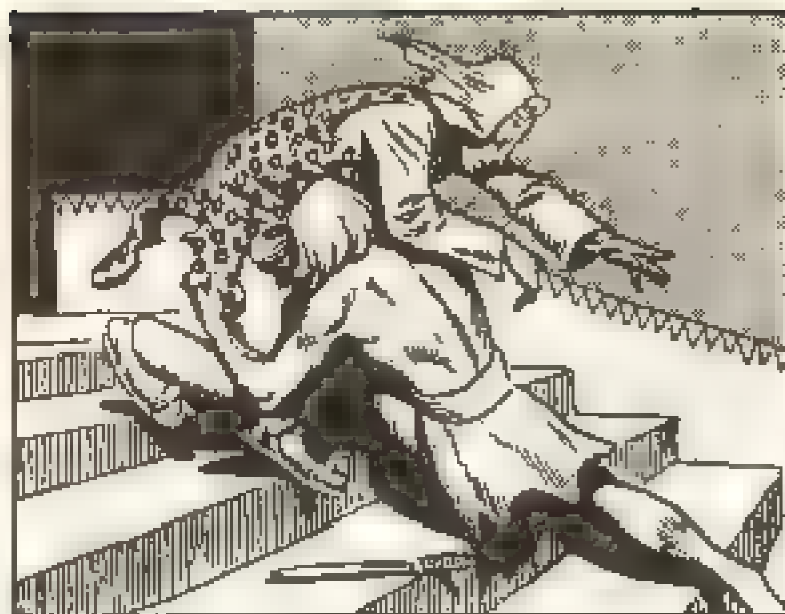


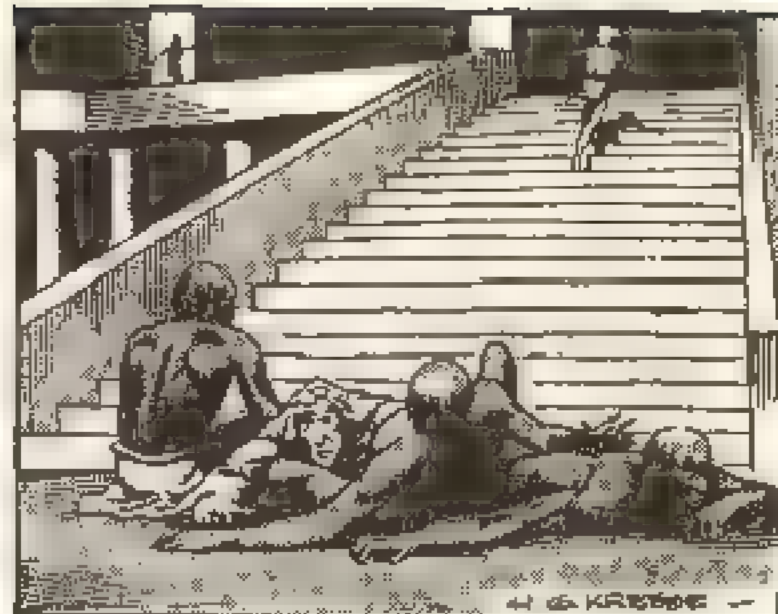




Steeds dichter komt Kirasso naderbij en de priesteres van Atlantis kan de hitte van de witgloeiende staaf reeds voelen. Instinctief, als om hulp vragend, kijkt zij naar de Nubiërs, maar deze grijnzen slechts. Dan gebeurt het wonder. Iets valt van boven en treft Kirasso dreunend tussen de schouderbladen. Het is Eric die, ten einde raad, op goed geluk van de borstwering is gesprongen om zodoende te trachten de toestand te redden. Verdoofd valt de valse Egyptenaar ter aarde. De Nubiërs zijn een ogenblik totaal verbluft en hiervan maakt Eric een dankbaar gebruik. Hij sleurt Kirasso overeind en zet het mes op de borst van de bewusteloze man. „Maak de touwen los, jullie honden!" schreeuwt hij de drie reusachtige kerels toe. Dezen, die wel spieren maar geen hersens schijnen te hebben, gehoorzamen. „Een beetje vlugger," gromt Eric als hij ziet hoe ze talmen. Onze held begrijpt wel dat ze wachten totdat hun aanvoerder weer bij kennis is. Zodra Winonah van de knellende koorden is bevrijd, rent ze de trap op, gevolgd door Eric die nog steeds de Egyptische hogepriester in zijn armen draagt. „Staan blijven," schreeuwt Eric als de drie Nubiërs grijnzend naderen, en hij heft de dolk op. Helaas kan hij niet zien dat de Egyptenaar bij kennis gekomen is en met een vals lachje zijn helpers een teken geeft.







Op het moment dat Eric bijna zijn waaghalzerig plan met succes bekroond ziet, grijpt de pezige linkerhand van de bewusteloos gewaande tegenstander hem in de nek, terwijl tegelijkertijd ook zijn andere hand die het mes vasthoudt, in een ijzeren greep gevat wordt. Voordat Eric beseft wat er gebeurt, wordt hij met geweldige kracht zijdelings de trap afgeslingerd. Brullend rennen de Nubiërs hem tegemoet. De Egyptenaar stormt de trappen af en juist als hij op het punt staat Erics mes te grijpen, duikt de Noorman naar zijn benen. Al zijn krachten inspannend tilt hij de Egyptenaar boven zijn hoofd en werpt hem naar de drie Nubiërs. Vlug als de weerlicht grijpt hij zijn mes en zonder om te kijken rent hij Winonah achterna. „Door het raam," schreeuwt onze held. Achter zich hoort hij een geweldig lawaai en op de gaanderij veroorlooft hij zich een blik achterom. Als een hoop lappen ligt het viertal door elkaar aan de voet van de trap, luid scheldend. Met een schaterlach neemt Eric het meisje in zijn armen en verdwijnt door de raamnis.







Intussen staat de dwerg beneden te wachten op de terugkeer van zijn grote vriend. Hij heeft zich zoveel mogelijk teruggetrokken en probeert de toestand te begrijpen. Dat lukt evenwel niet erg best. Zo is hij verdiept in het ontwarren van al de raadselen die hem omgeven, dat hij pas bemerkt dat er iemand achter hem staat als hij een zware stem hoort zeggen: „Wat doe jij hier, kereltje?" Verschrikt springt de dwerg overeind en kijkt met knipperende oogjes naar de griezelige luipaardman die zo heel dicht bij hem staat dat hij hem gemakkelijk pakken kan. „Beh beh beh . . ." Het mannetje verslikt zich, maar slaagt er eindelijk in te vertellen dat hij een zeer gewichtige dwerg is die helemaal met een boot gekomen is terwijl buiten op zee een vliegtuig op hem ligt te wachten. Hoewel de luipaardman gelooft met iemand te doen te hebben die niet helemaal bij zijn verstand is, neemt hij het zekere voor het onzekere, dwingt de dwerg hem de weg te wijzen en gaat op onderzoek uit.

Enige uren nadat de dwerg gedwongen zijn schuilplaats moest verlaten, ritselt het in de bladeren en het gebruinde gezicht van Eric duikt op. Enkele malen roept hij zachtjes de dwerg maar als hij geen antwoord krijgt trekt hij zijn hoofd terug en wenkt Winonah hem naar de boot op het strand te volgen. Eric begrijpt niet wat er gebeurd kan zijn maar hij kan zich niet veroorloven, op onderzoek uit te gaan. Ze moeten van het eiland af, nu 't nog kon … en als de dwerg niet op komt dagen, dan maar zonder hem, hoe zeer 't Eric ook aan 't hart gaat.

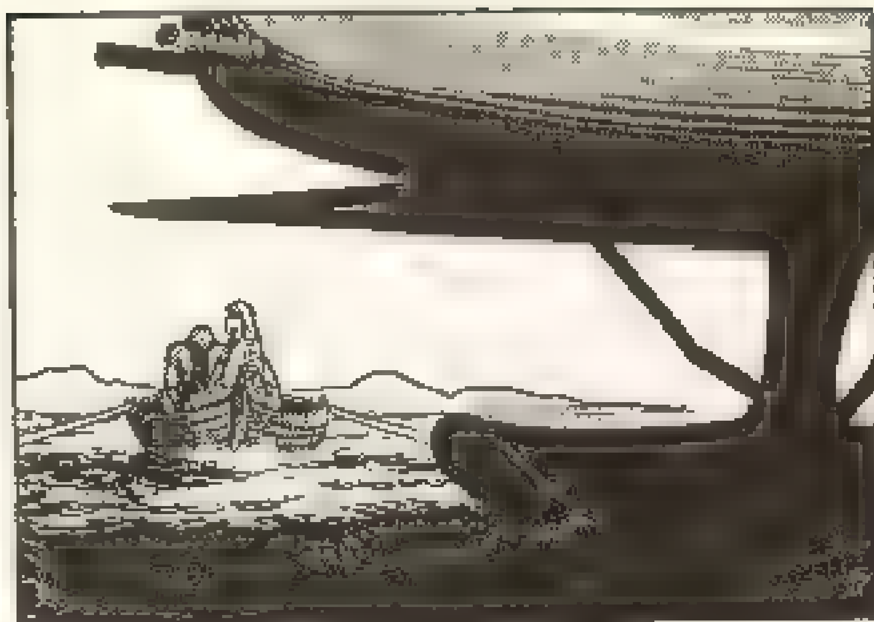






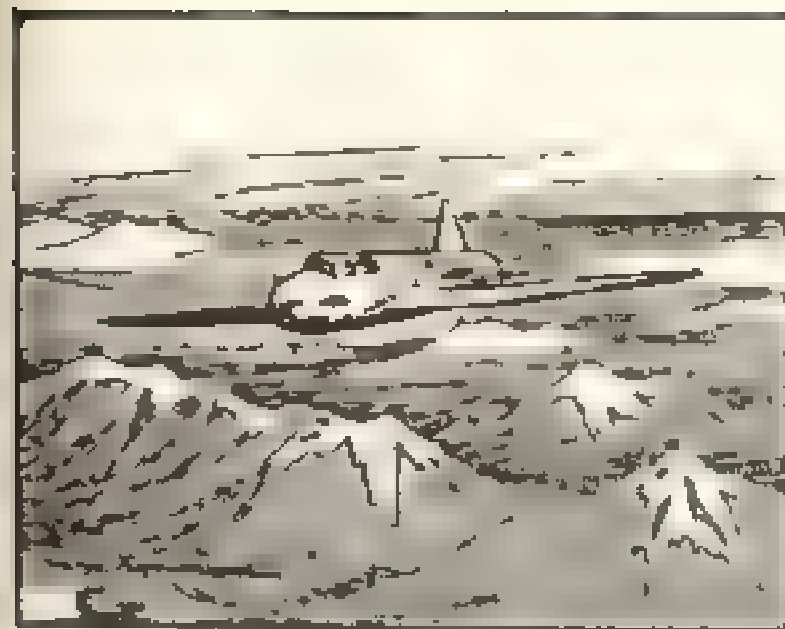
Snel begeven Eric en Winonah zich naar het strand. Eric duwt de boot in zee, springt aan boord en brengt de motor op gang. Als hij niet zo haastig geweest was zou hij misschien een aantal verse voetstappen in het zand gezien hebben, twee daarvan waren heel klein, als van een dwerg. In volle vaart glijdt de boot door de golven naar het nog steeds op dezelfde plaats liggende vliegtuig. Men schijnt daar zijn komst nog niet te verwachten want geen der piloten laat zich zien. Eric verankert de boot aan een der pontons en helpt vervolgens Winonah met uitstappen. Op een ogenblik dat hij niet kijkt gaat de deur van de cabine open en twee bruine armen trekken de verschrikte priesteres naar binnen. Ook Eric stapt nu op de vleugel en denkend dat zij hem reeds voorgegaan is, koestert hij geen argwaan als hij de geopende deur ziet. Een laatste blik om zich te overtuigen dat het rubberbootje stevig verankerd is, wordt hem noodlottig. Achter hem verschijnt een kolossale luipaardman. Een gespierde arm wordt om zijn hals geslagen en voordat Eric gelegenheid heeft zich te weer te stellen, wordt hij ook naar binnen getrokken.







Niet verdacht op deze listige overval, is Eric een ogenblik totaal overbluft. Een tweede luipaardman snelt zijn aanvaller te hulp en gezamenlijk weten zij Eric te overmeesteren. Met een sombere blik staart Eric in het rond. De twee piloten staan terneergeslagen in een hoek van de cabine, bewaakt door twee luipaardmannen. In het geheel telt Eric drie van deze kerels. Beschaamd dat hij zich op zo'n kinderachtige manier heeft laten overrompelen nadat hij juist de priesteres met levensgevaar heeft weten te redden, sluit Eric zich bij het troepje Atlantismannen aan. Hier verneemt hij dat drie luipaardmannen en de dwerg zwemmend het vliegtuig genaderd zijn, waarna ze de piloten overrompelden. Dus de dwerg is ook in het vliegtuig. Eric vraagt zich af of het kereltje de verradersrol gespeeld kan hebben. Inmiddels heeft de Egyptische hogepriester zich naar het vliegtuig laten roeien en begeeft zich aan boord. Tevreden grijnzend ziet hij het kleine groepje gevangenen staan en dan geeft hij enkele korte bevelen. De verraderlijke Atlantis bediende, die indertijd Eric van het dak gooide, treedt nu ook binnen en neemt in de kajuit plaats. Woedend, doch machteloos moet Eric ervaren dat het toestel zich weer in de lucht begeeft en koers zet in westelijke richting.







Hoog over de met sneeuw bedekte bergtoppen vervolgt het zijn weg. Binnen in de cockpit kan Eric niet zien waarheen de tocht voert, doch hij meent dit wel te kunnen vermoeden. Dat bemerkt hij ten slotte als de machine begint te dalen. Een schok gaat door de metalen vogel en even later hobbelt het toestel over de grond. Na enige tijd verschijnt een der luipaardmannen die Eric en zijn metgezellen beveelt uit te stappen. Buiten is de verraderlijke bediende reeds bezig met een vuurboog vuur te maken. Zo onopvallend mogelijk neemt Eric de omgeving in zich op en met een schok ziet hij op een afstand de burcht liggen. Ook bemerkt hij de dwerg die voor twee luipaardmannen een vreemde dans aan het uitvoeren is. Zijn schril stemmetje kakelt allerlei onzin en de luipaardmannen schijnen zich kostelijk te amuseren. Verwonderd over het vreemde gedrag van zijn kleine vriend, gaat Eric zitten op de plaats die zijn bewaker hem aanwijst en enige ogenblikken later voegen de twee piloten zich bij hem. Hun bovenlijf is ontbloot en onrustig vraagt Eric zich af wat dat te betekenen heeft. Maar dan treedt Kirasso naar voren, vergezeld van Winonah en één der luipaardmannen. De Egyptenaar is gekleed als piloot van de Atlantis luchtmacht. „Luister," zegt de hogepriester, „ik ga met de hogepriesteres van Atlantis naar de burcht, zo er iets met mij mocht gebeuren wordt u" — wijzend op Eric — „ter dood gebracht evenals de piloten." En met een satanische lach begeeft hij zich, Winonah voor zich uit drijvend, op weg.





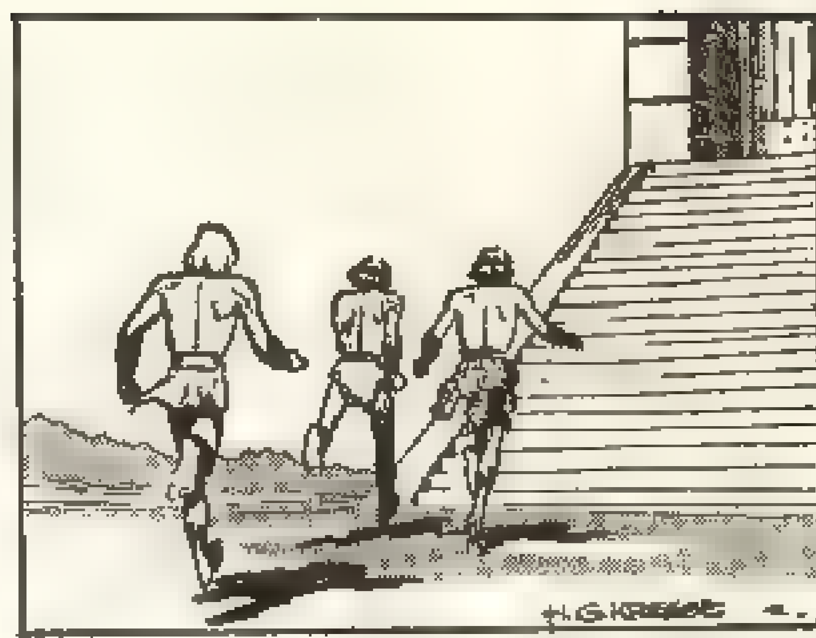


Traag kruipen de uren voort . . . Het schijnt Eric eeuwen geleden dat Kirasso en Winonah vertrokken zijn. Met verbazing heeft hij echter intussen het gedrag van de dwerg gadegeslagen. Deze schijnt beste maatjes met de luipaardmannen te zijn en zelfs heeft hij eenmaal de gevangenen, tot groot vermaak van de luipaardmannen, uitgescholden voor al wat lelijk is. Daar tussendoor houdt hij zowel vriend als vijand bezig met zijn gekke dansen en gebaren. De nacht valt en als het wachtvuur ontstoken wordt, springt het mannetje dwars door de vlammen en slaakt griezelige kreten. Argwanend neemt Eric dit alles op doch tenslotte, doodmoe, valt onze held in een diepe slaap. Weldra volgen de piloten zijn voorbeeld en blijven alleen de luipaardman die de wacht houdt en de dwerg wakker. Maar ook de bewaker kan zijn ogen haast niet meer openhouden en dan zakt zijn hoofd opzij . . . ook hij is in het land der dromen.

Als bij toverslag verandert de houding van het kleine kereltje; behoedzaam kijkt hij in het rond, dan overtuigd dat alles veilig is, sluipt hij tot achter de slapende wachter en met één krachtige slag van zijn zware knots maakt hij hem onschadelijk. Vlug snijdt de dwerg de touwen van de gevangenen, die inmiddels ontwaakt zijn, door en Eric, die nu begrijpt dat het mannetje zo vreemd deed om de luipaardmannen te misleiden, neemt de leiding op zich. Geruisloos sluipen ze buiten de lichtkring van het rustende kamp. Het is een gevaarlijke onderneming want ieder ogenblik kan een der andere luipaardmannen wakker worden en dan is het spel verloren . . .







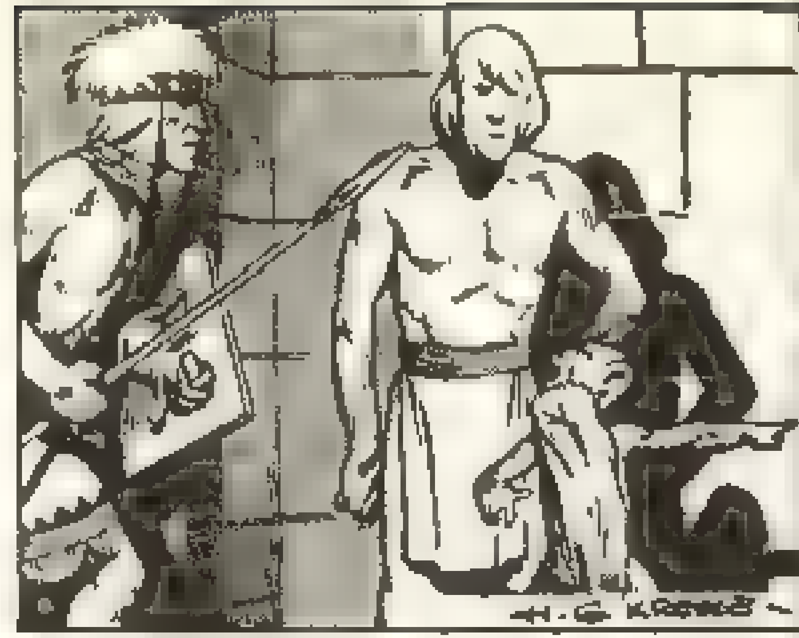
Stil sluipen vier vluchtelingen verder en verder van het kamp. Dan, als Eric denkt buiten gehoorafstand te zijn, geeft hij zijn metgezellen een wenk en gezamenlijk zetten zij het op een lopen. Eensklaps horen de mannen een kreet. Hun vlucht is ontdekt. De wachter die weer bijgekomen is, schreeuwt het hele kamp wakker en ogenblikkelijk wordt een achtervolging ingezet. De vluchtelingen zijn echter een groot stuk voor en zij rennen recht op de beschermende muren van de burcht af. De luipaardmannen knielen en leggen pijlen op de bogen . . .

Met de moed der wanhoop voortrennend, bemerkt Eric tot zijn schrik eensklaps een trillende pijl, die vlak naast hem in de grond steekt en weldra snorren van alle kanten pijlen om z'n oren. Onze Noorman waagt een blik achterom. De luipaardmannen schijnen de achtervolging opgegeven te hebben, want zij staan de vluchtelingen na te staren . . Inmiddels zijn zij de burcht tot op enkele meters genaderd en met een zucht van verlichting aanschouwt Eric het machtige bouwwerk. Hijgend van het harde lopen beklimmen zij de hoge stenen trap en een der piloten begint hard op de zware deur te bonzen.

Intussen is Eric tot de ontdekking gekomen dat de dwerg achtergebleven is en bezorgd kijkt hij om. De dwerg schijnt iets heel bijzonders te zien, want hij staart vol aandacht in de richting van het luipaardkamp. Onwillekeurig volgt Eric zijn blik en daar ziet hij dat het vliegtuig opstijgt en in oostelijke richting verdwijnt.

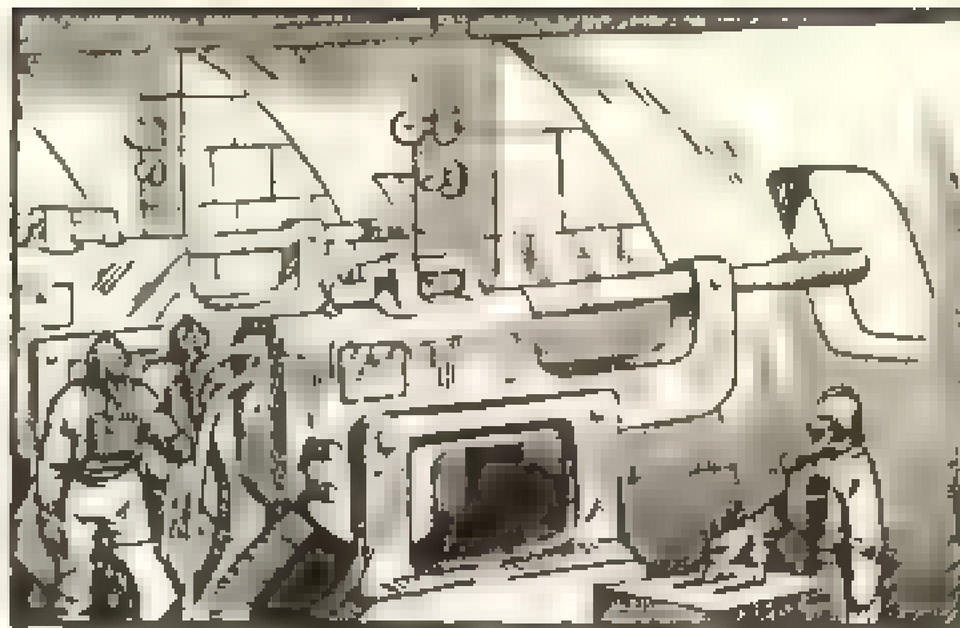






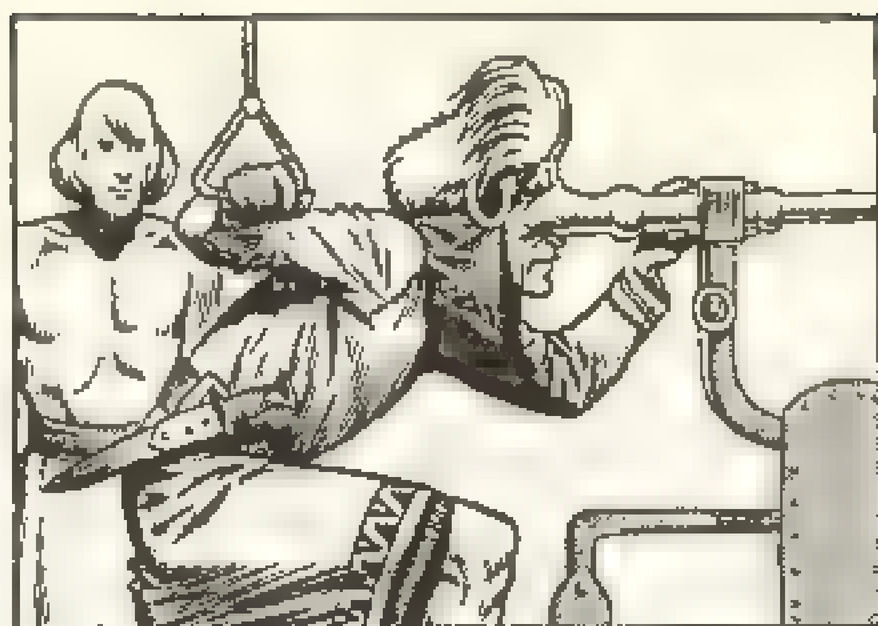
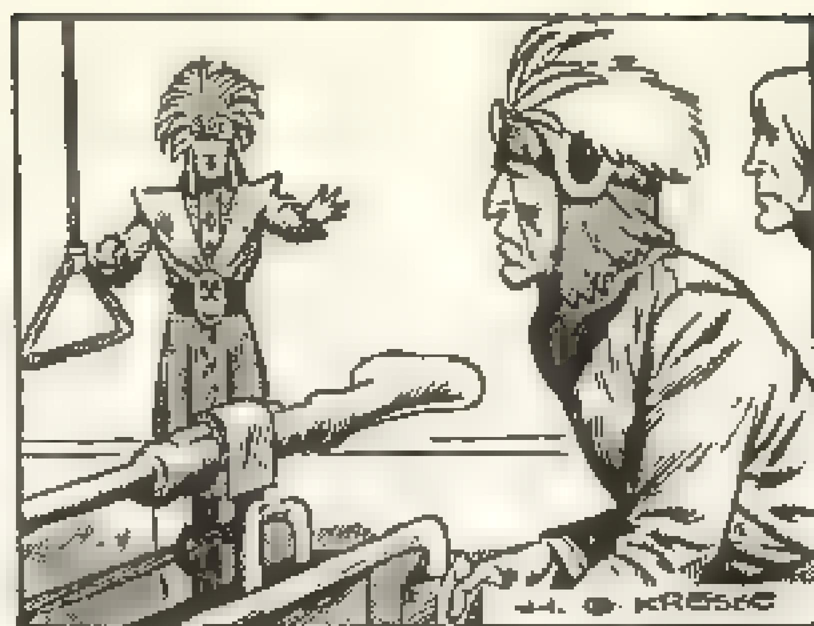
Nadat ook Eric flink op de deur heeft staan bonzen horen de vier vluchtelingen krachtige schreden en even later wordt de poort geopend. Enkele zwaargewapende Atlantissoldaten treden naar buiten, achterdochtig het kleine groepje opnemend. „De priesteres is hier in gezelschap van een man, die als piloot verkleed was, binnengegaan," zegt Eric zonder veel omhaal. „Dat kan kloppen," gromt een lange soldaat. „Welnu," vervolgt Eric, „deze man was geen piloot maar een vermomde vijand van Atlantis, een Egyptenaar." Onwillekeurig schrikken de soldaten bij het horen van deze woorden, maar al spoedig hebben zij zich hersteld en nu zegt één van hen. „Vertel eerst eens wie jij bent en hoe je hier komt, wou je me soms vertellen dat je tweeduizend lengtes ver bent komen wandelen?" Met nadruk legt Eric uit wie hij is en wat er gebeurd is en de twee piloten steunen hem zoveel mogelijk in zijn betoog, doch de soldaten schijnen niet geneigd hem voetstoots te geloven. Plotseling weerklinkt een diepe stem en een rijk gekleed personage verschijnt. Voor de tweede maal vertelt Eric zijn verhaal en de officier luistert aandachtig. Hij schijnt Eric te kennen van de verhalen die over hem in omloop zijn, want hij geeft de soldaten bevel de vluchtelingen binnen te laten. De officier gaat daarna op onderzoek uit. Enige ogenblikken later voegt de dwerg zich bij hen en zegt met een schor stemmetje: „Vele luipaardmannen komen, groot gevaar!"





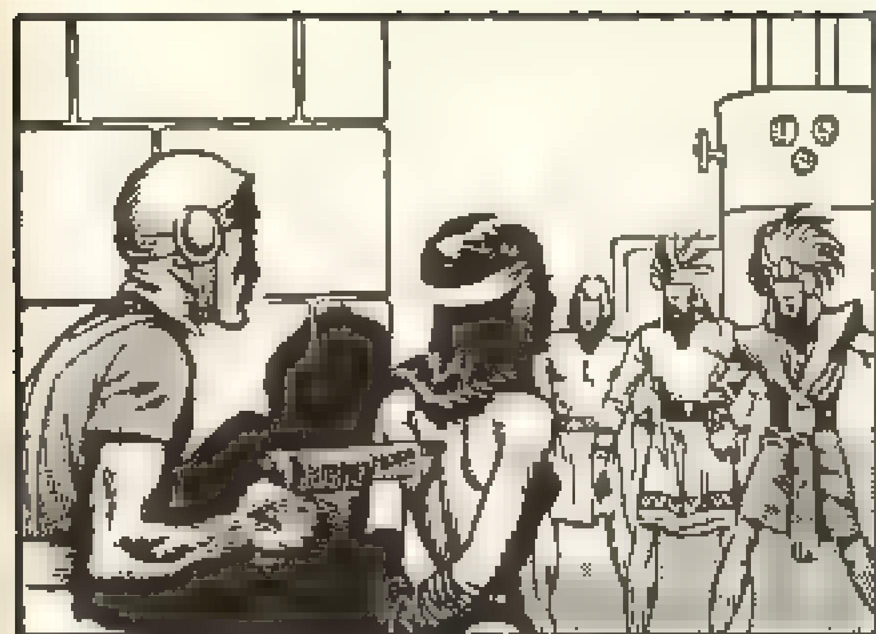


Als Eric in de aangeduide richting kijkt ziet hij een groot aantal luipaardmannen, die onder de uitloper van de oostelijke bergrug hun kamp hebben opgeslagen. Snel begeven zij zich naar het voorplein van de burcht en ogenblikkelijk wordt de zware deur met geweldige grendels gesloten. Vol ontzag kijkt Eric om zich heen, de piloten zijn, begeleid door een soldaat, doorgelopen. Een van zijn bewakers drukt op een knop in de muur en overal beginnen alarmsignalen te rinkelen en sirenes te loeien. Onmiddellijk treden de manschappen uit de kwartieren om hun plaatsen op de muren in te nemen. De grote atoomkanonnen worden bemand met geheel in asbest geklede en van zuurstoftoestellen voorziene soldaten, die nu op het teken van de batterij officier wachten om te vuren. Eric begeeft zich naar de kamer waar deze officier zich bevindt, en daar, door een grote kijker turend, ziet hij een geweldige massa luipaardmannen als een levende muur naderen. Eric schat hun aantal op ongeveer vijfhonderd en bezorgd vraagt hij zich af waarom de officier het teken tot vuren niet geeft. Steeds nader komt de vijand, bij iedere stap wordt de mogelijkheid voor een salvo verminderd en komen de luipaardmannen meer in het voordeel . . .

Ook de bedieningsmanschappen bij de kanonnen zien het gevaar en hun aanvoerder staat ongeduldig te wachten op het aangloeien van de rode lamp, dat het sein is tot vuren. Hij weet, dat als de vijand dichtbij komt de mogelijkheid niet uitgesloten is, dat de onder hen ontploffende springstof tevens hemzelf en zijn manschappen kan doden. Met de minuut stijgt de spanning . . . De batterij officier is een ervaren rot, zonder zich van de wijs te laten brengen door de steeds naderende luipaardmannen berekent hij op de seconde af het salvo . . nog tien seconden . . vijf . . . zijn hand gaat naar de schakel die het rode lampje moet ontbranden . . . door zijn kijker ziet Eric de vijand dichter naderen, hij kan de spanning niet langer verdragen, met kloppend hart kijkt hij op . . . tot zijn geruststelling ziet hij dat de batterij-officier op het punt staat het sein te geven.

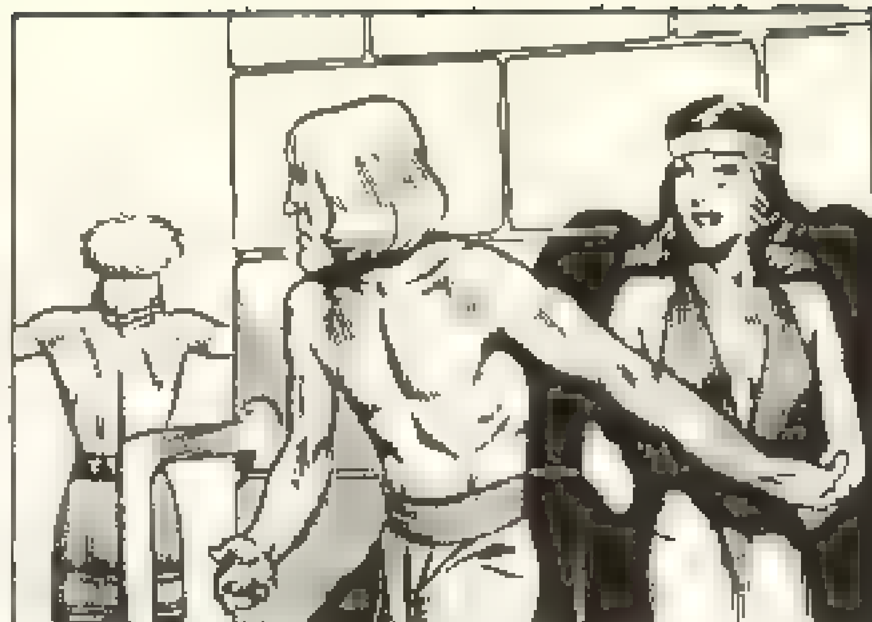
„Halt!" buldert eensklaps een diepe stem . . . verschrikt draaien Eric en de officier zich om. Voor hen staat de commandant die na het verhaal van Eric op onderzoek was uitgegaan. Zijn gezicht is grauw en vertrokken. „De Egyptenaar is bezig de Steen te ontvoeren, hij gebruikt onze priesteres als gijzelaarster. Het verhaal van de Noorman is waar!"







Nauwelijks heeft de bevelhebber deze woorden gesproken of weer gaat de deur open en de priesteres verschijnt, gevolgd door de als Atlantispiloot verklede Egyptenaar, die haar een atoompistool in de rug geduwd heeft. „Eén beweging en ik haal de trekker van dit toestel over," klinkt de dreigende stem van de boosdoener. Volkomen uit het veld geslagen staan de Atlantismannen en Eric een ogenblik te kijken. „Stoor je niet aan mij als het om de zaak van Atlantis gaat! Maak deze bedrieger onschadelijk," roept Winonah. De soldaten aarzelen nog ... en in deze zenuwslopende stilte schreeuwt plotseling de wacht in de toren: „Vijand in stormloop! Te wapen!" Dat is de druppel die de beker doet overlopen. Er breekt een paniek uit; de atoomkanonnen kunnen niet meer gebruikt worden, daarvoor zijn de luipaardmannen reeds te dicht genaderd. Buiten is de vijand in volle aanval. De hoornblazers hebben het sein gegeven en als één man zet de massa zich in beweging. Gillend en brullend rennen zij op de muren af, enkelen slepen ladders mee, die zij tegen de muren zetten.

De Atlantissoldaten zijn totaal hun zinnen kwijt. Boven alles uit klinkt de snijdende stem van de Egyptenaar „Open de poort!" beveelt hij enige soldaten die met opgeheven armen het dichtst in zijn nabijheid staan. Aarzelend begint één van hen aan het verzoek te voldoen maar plotseling suist een steen door de lucht en treft de Egyptenaar aan de slaap. Het was Eric die deze steen gooide en in de verwarring die nu volgt springt hij naar voren en trekt met een forse ruk Winonah buiten het bereik van de Egyptenaar achter de muur. Voorzichtig gluurt onze held om een hoek. De hogepriester heeft zich hersteld en nog voordat een van de soldaten iets kan ondernemen heeft hij de toestand weer in handen. Woedend omdat zijn gijzelaarster verdwenen is, richt hij de loop van zijn pistool op de borst van de bevelhebber. Nogmaals herhaalt hij zijn bevel om de poort te openen. De soldaten zien de krankzinnige flikkering in zijn wrede ogen en de officier stapt naar voren. Van buiten dringen zacht de woeste kreten van de luipaardmannen naar binnen en dit doet de commandant weer aarzelen. De haan klikt en een dodelijke dreiging verschijnt in de ogen van de Egyptenaar.

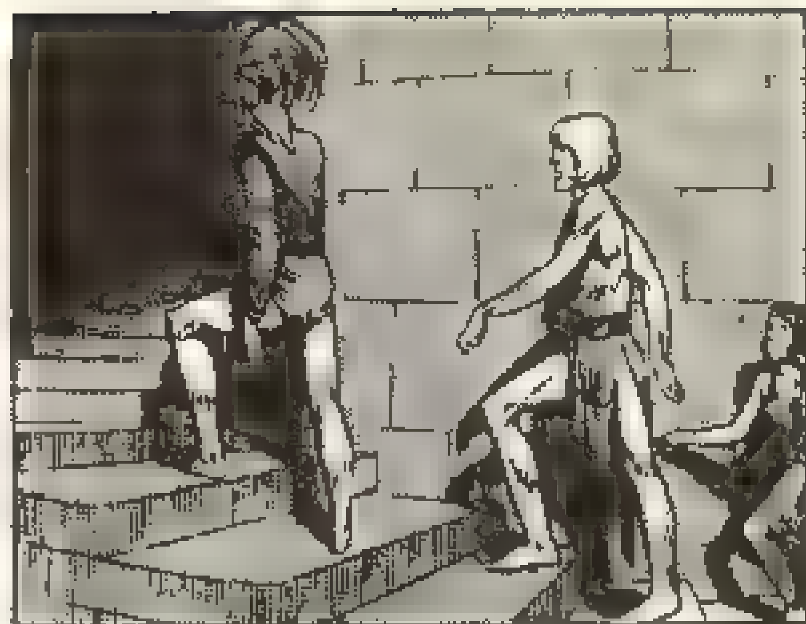






„Vlug!" sist de hogepriester van Egypte, „open de deur . . . of . . ." Buiten bonzen vele zware knuisten op de massieve poort, het enige dat hen nog beschermt tegen de woede der aanvallers. Stil probeert één van de soldaten achter de Egyptenaar te sluipen, maar deze bemerkt het bijtijds en op een snauwend bevel drijft hij alle soldaten voor hem uit in een hoek . . Vanuit de donkere nis volgt Eric de gebeurtenissen. Hij pijnigt zijn hersenen om een middel te bedenken teneinde de Egyptenaar onschadelijk te maken, maar hij is ongewapend en alle kansen zijn tegen hem. Vol spanning vraagt hij zich af wat de commandant zal doen. „Ik tel tot tien," klinkt de stem van de Egyptenaar koud. Eric hoort de man aftellen en dan ziet hij tot zijn grote verbazing dat de officier langzaam op de deur toeloopt en de grendels begint te verschuiven. „Verraad!" sist Winonah, „Hier zal hij voor gestraft worden." Met tegenzin zwaait de commandant de grote deur open en als een lawine stormen de luipaardmannen de burcht binnen.







Een hevig gevecht begint en hulpeloos staan Eric en het meisje tegen de muur gedrukt, als plotseling de commandant naast hen opduikt. „Kom," fluistert deze en gevolgd door Eric en Winonah glipt hij ongemerkt een klein zijvertrekje in. De officier sluit de deur achter zich en springt op een apparaat toe. Hij haalt enkele hefbomen over en opeens gaan alle lichten uit. Eric hoort het dichtslaan van de deuren. Een ogenblik verstomt het krijgsrumoer om hem heen en onze held vermoedt dat ook daar de verlichting is afgesneden. De bevelhebber opent nu een klein deurtje en wenkt zijn klein gezelschap hem te volgen.

Zij bestijgen een donkere wenteltrap waaraan geen einde schijnt te komen. Het ruikt hier muf en het stof ligt duimendik op de treden, waaruit Eric afleidt dat de trap in tijden niet gebruikt is. Terwijl ons drietal de trap beklimt, is beneden in het halfdonker een hevig gevecht aan de gang. Van alle kanten stromen de luipaardmannen toe en de soldaten van Atlantis weten niet meer naar welke zijde ze zich moeten verdedigen. In grote verwarring vluchten zij door de gangen, meedogenloos achtervolgd door de aanvallers. Deze, met de nederlaag van enige tijd geleden nog vers in het geheugen, zijn van haat en wraakgevoelens vervuld en vechten met een schrikaanjagende wreedheid. Het zal niet lang meer duren of de burcht is in handen van de luipaardmannen . . .



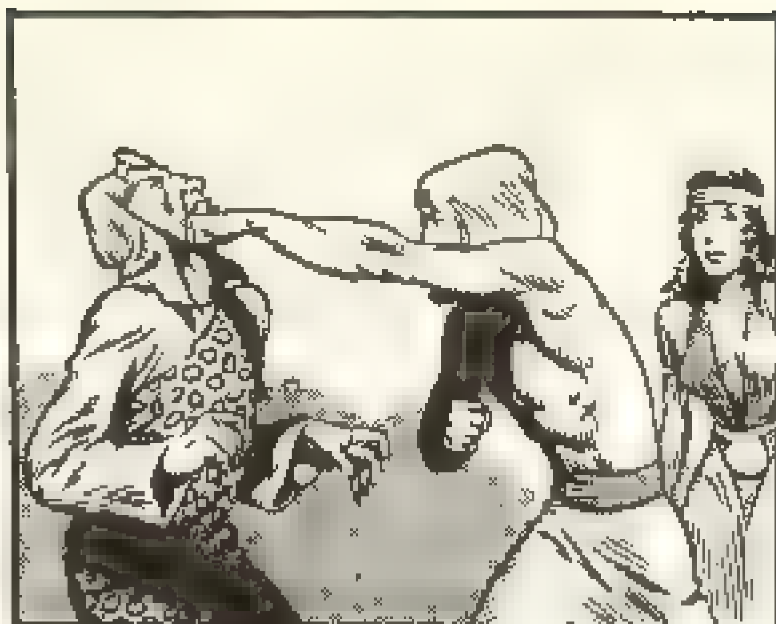


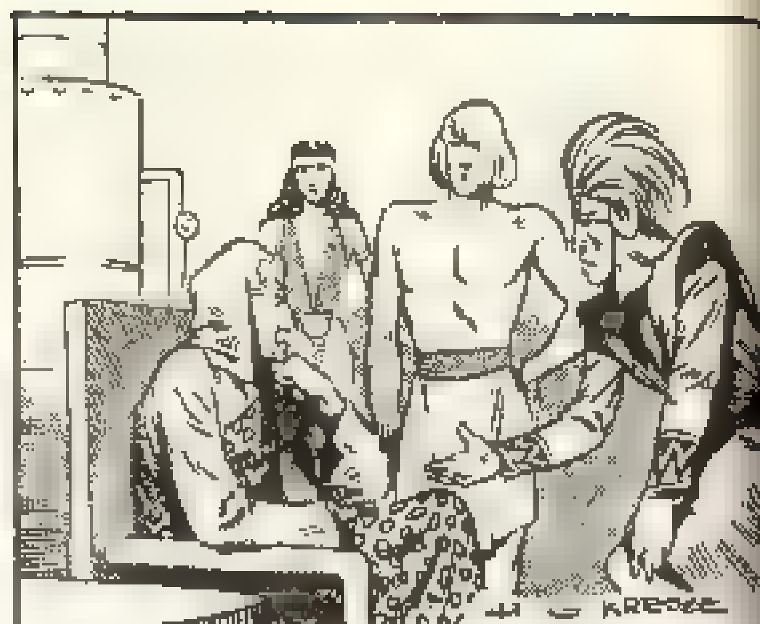


Steeds hoger stijgen de drie die de slachting ontlopen zijn en daar opent de officier een deur . . . Zij treden nu een kamer binnen, waar door grote ramen het daglicht binnenstroomt. Overal staan vreemde instrumenten opgesteld en nieuwsgierig kijkt Eric in het rond. De commandant legt uit wat hij gedaan heeft. Beneden bevindt zich namelijk een apparaat dat alle uitgangen automatisch afsluit en onder stroom zet. Alleen in de hoofdstad kan de stroom weer uitgeschakeld worden, zodat zowel vriend als vijand in de burcht opgesloten zit. De verlichting kan echter vanuit de burcht geregeld worden.

„Door deze periscopen kan men van hieruit zien wat er in de burcht geschiedt," besluit de commandant zijn uitleg, wijzend op een aantal grote instrumenten. Eric nadert en tuurt door de kijkers. Als was hij zelf daar aanwezig, zo duidelijk ziet hij het gevecht tussen de Atlantissoldaten en de luipaardmannen. Verontrust stelt hij vast dat de strijd ongunstig verloopt voor de soldaten van de burcht . . . Hij wil dit de officier meedelen, als hij plotseling een geluid bij de deur hoort. Iemand rammelt aan het slot . . . Op zijn tenen nadert Eric en dan, met een onverwachte ruk, gooit hij de deur open. Ontsteld deinst hij een stap terug . . . Voor hem staat de, eveneens verraste, Egyptenaar die gewapend is met een atoomgeweer van zwaar kaliber . . .







In een oogwenk overziet Eric de toestand. De Egyptenaar heeft hem hier blijkbaar niet verwacht, want hij is verrast en van 's mans verwarring gebruik makend, springt Eric vlug naar voren en schopt hem het gevaarlijke wapen uit de handen. Nu heeft de Egyptenaar ook zijn zelfbeheersing hervonden en snel draait hij zich om, om het wapen weer op te rapen. Maar Eric is vlugger. Hij grijpt de schurk in z'n kraag en sleurt hem het kamertje binnen. De commandant sluit vlug de deur. De hogepriester weert zich uit alle macht, maar Eric maakt de man met een kaakslag onschadelijk. Bewusteloos valt Kirasso in een hoek. De commandant en Eric slepen het zware lichaam op een stoel. Na een paar minuten herkrijgt Kirasso het bewustzijn en de commandant maakt hem nu duidelijk, dat er voor hem maar één manier is om in leven te blijven: zich met zijn wrede luipaardmannen overgeven. Schijnbaar terneergeslagen staart de Egyptenaar voor zich uit, als om het voorstel te overdenken en inmiddels legt de commandant hem uit hoe de zaken ervoor staan. „Eerst als u zich overgeeft kan ik de hoofdstad melden de stroom weer in te schakelen," besluit de officier.

Aandachtig heeft Kirasso toegeluisterd en een listig plan komt in zijn brein op.







Bedachtzaam overdenkt de Egyptenaar het voorstel en eensklaps vraagt hij: „Hoe heb ik zekerheid, dat wat u zegt de waarheid is? Hoe kunt u de hoofdstad dan wel waarschuwen?" Het lijkt, alsof hij zich slechts wil overtuigen dat men hem niet bedriegt en voordat Eric het verhinderen kan, antwoordt Winonah: „Er is een signaalknop in de burcht aanwezig." Dat is juist wat de gluiperige Kirasso wenst te weten. Nog enige ogenblikken zit hij stil voor zich uit te kijken en zegt dan. „Goed, ik geef mij over." De vechtenden in de duistere gangen staken verbaasd de strijd, als door een luidspreker plotseling de stem van de Egyptenaar klinkt. „Luipaardmannen! Legt de wapens neer! Staakt het vechten!" Met tegenzin geven de luipaardmannen gehoor aan het bevel van hun onzichtbare leider en onmiddellijk beginnen de Atlantismannen zich samen te trekken. Dat alles heeft Eric met behulp van de grote periscopen gezien en hij maakt hiervan melding bij de commandant. Deze knikt tevreden en schakelt met een handbeweging de verlichting weer in. Eric en Winonah kijken gespannen toe. Geen van beiden zien zij echter het triomfantelijke lachje dat om Kirasso's lippen speelt . . .







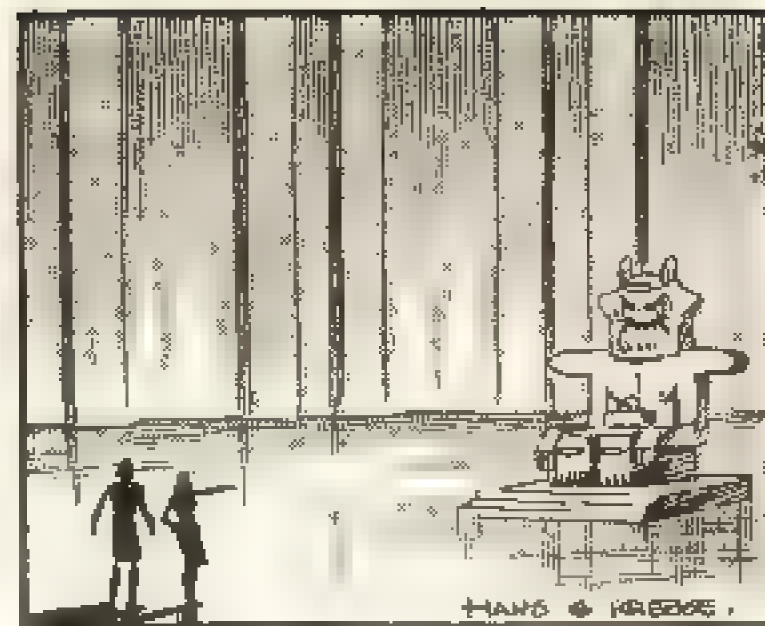
Tevreden met deze gunstige wending gaat de bevelhebber Kirasso voor. Eric en Winonah volgen aarzelend, zij zijn nog niet overtuigd van de eerlijke bedoelingen van hun tegenstander. Nadat de officier van de burcht een grote deur geopend heeft, betreedt Kirasso het strijdtoneel. Hij brengt zijn mannen de tijding van hun overgave en geeft hun bevel hun wapens aan de commandant over te dragen. Ongemerkt geeft hij echter een dicht bij hem staande luipaardman, die met een zware knots gewapend is, een wenk.

Achterdochtig hebben Eric en de priesteres het verloop van de overgave gevolgd en onze held ziet het sein dat Kirasso de luipaardman geeft. Op het ogenblik dat de commandant de wapens in ontvangst wil nemen, wil Eric naar voren springen. Winonah grijpt hem echter bij z'n arm en fluistert: „Stil, wij moeten ons niet laten zien, dan is alles verloren. De Egyptenaar heeft wat in de zin ..." Hoewel met tegenzin, geeft Eric gehoor aan dit dringende verzoek en dat wordt zijn redding.

De grote luipaardman met de knots treedt onverwacht naar voren en voordat de commandant erop verdacht is, krijgt hij van achter een dreunende slag op het hoofd. Dit is het sein voor de overige luipaardmannen. Nog voor de soldaten van Atlantis beseffen wat er gebeurt, zien zij zich omringd door de woeste horde ... Op hetzelfde moment schreeuwt de Egyptenaar: „De hogepriesteres! De blonde Noorman! Grijpt hen!" Een aantal luipaardmannen, voorafgegaan door Kirasso, stormt de gang in. Maar Eric en Winonah zijn al verdwenen ...







De achtervolgers, die al gauw inzien dat zij Eric en de priesteres toch niet kunnen vinden in de wirwar van gangen, keren terug om ook aan de strijd deel te nemen. Het is een zeer ongelijke verdeling van krachten. De soldaten van Atlantis, verre in de minderheid en bovendien beroofd van hun aanvoerders, zijn tegen de indringers niet opgewassen en steeds meer van hen vallen onder het geweld van de luipaardmannen.

Inmiddels zijn Eric en de priesteres in een verlaten gedeelte van de burcht gekomen. Naar het grote aantal trappen dat zij afgedaald zijn te oordelen moeten zij zich nu volgens Eric in de kelders bevinden. De priesteres heeft hem verteld, dat zij op weg naar de bergplaats van de Steen zijn, die ten koste van alles verdedigd moet worden, omdat de welvaart en de vrijheid van Atlantis hiervan afhangen.

„En," besluit zij onder het voortrennen, „als straks de laatste Atlantissoldaat in de burcht overwonnen of gedood is, ben jij de enige die de bescherming op je kunt nemen. Daarom heb ik je verboden te vechten." Zij staan nu voor een deur van kolossale afmetingen. Winonah drukt op een knop, de deur opent zich en zij treden binnen. Onthutst staart Eric in het rond; een zaal van ongelooflijke hoogte omringt hen. Boven, heel hoog, schijnt door vier ramen het daglicht naar binnen. Precies in het midden staat een soort altaar, een afschuwelijke kop staart hen aan ... In de schoot van het altaar rust een loden schrijn. „Kom," fluistert Winonah en haar stem klinkt luid door de onmeetbare, holle ruimte. „Hier," vervolgt zij met trillende stem, „HIER LIGT DE STEEN."

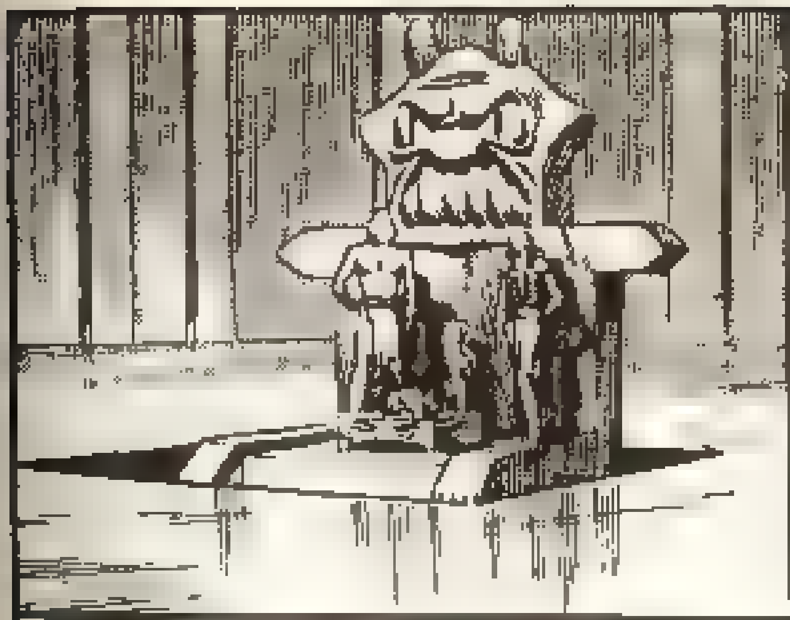






De priesteres wenkt Eric haar te volgen en te zamen treden ze tot voor het altaar. Hier heeft Eric beter gelegenheid de geweldige grootte van de zaal op te merken. De priesteres ziet zijn verwonderde blik en zegt ter verklaring: „De zaal begint in de kelder en loopt door alle verdiepingen van de burcht heen. De hoogte is ongeveer vijftig meter, net zo lang als de burcht is. Het dak van de zaal is het koepeltje, dat je ongetwijfeld wel gezien hebt buiten." Na deze verduidelijking richt Eric zijn aandacht weer op het loden schrijn. Dus daarin zit de wonderlijke, geheimzinnige steen van Atlantis, waarvoor al zoveel mensen het leven gelaten hebben in hun pogingen om hem te bemachtigen. „Ik ben niet ingewijd in het gebruik van de steen, ik ken het geheim niet, maar wel weet ik, dat als het deksel van dit loden kastje opengaat, de uitwerking van de stralen verschrikkelijk is," fluistert Winonah. Plotseling trekt een schurend geluid hun aandacht en bliksemsnel draait Eric zich om. Op de gladde vloer ligt een luipaardvel dat nu voorzichtig opgetild wordt en dan kijken Eric en de priesteres in het bolle gezichtje van Pum Pum, de dwerg. „Ha," piept het mannetje, „ik volgen jullie verre weg!" De dwerg ontdoet zich van de luipaardhuid en kijkt Eric met knipperende oogjes aan.

„Vechten over, alles dood! Kirasso zoeken, zoeken, zoeken, niet vinden jullie. Ik ontsnappen, nu hier. Kirasso komen gauw, boel gevaarlijk!" Verschrikt heeft Eric toegeluisterd . . . dus Kirasso is hen op het spoor . . .





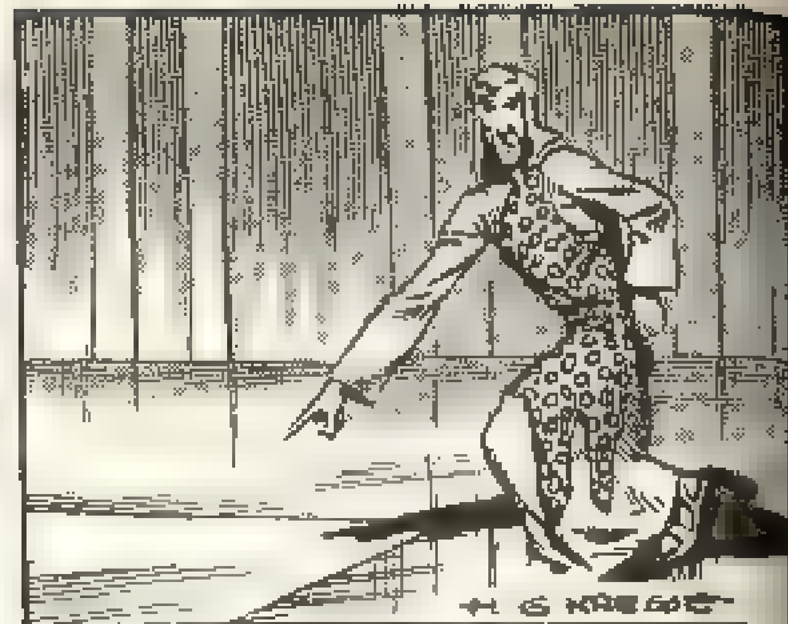


Met Kirasso als bloedhond op hun hielen, moeten ze zorgen zo gauw mogelijk te verdwijnen. De priesteres beveelt Eric en de dwerg op het altaar te gaan staan en dan drukt ze op de knop. Tot zijn verbijstering voelt Eric dat ze langzaam in de grond zakken. In minder dan geen tijd bevinden zij zich in een gemetselde grot. Het grote valluik heeft zich inmiddels weer boven hun hoofden gesloten. „Vlug," dringt Winonah aan. „Neem het schrijn en volg mij dan. Er is een ondergrondse verbinding met de citadel in de hoofdstad door middel van atoomwagentjes op rails, alleen ik en enkele ingewijde priesters van de steen weten dat, ik hoop echter dat ik de deur welke toegang geeft tot de lijn, vinden kan. Het is al een tijd geleden dat ik ingewijd werd."

Aangemoedigd door dit nieuws volgt Eric Winonah door de donkere gangen. Het schrijn is geweldig zwaar en het valt Eric niet gemakkelijk de priesteres bij te houden. Af en toe staat deze echter stil om te luisteren. Niets verstoort de stilte in de onderaardse gangen en dan vervolgt zij opgelucht de tocht. Verscheidene malen gaan zij voorbij zijgangen en eens komen zij op een viersprong. Daar staat de priesteres stil; een rimpel komt op haar blanke voorhoofd en onzeker zegt ze. „Ik, ik kan mij niet meer herinneren welke de juiste weg is . . ."







Intussen heeft de Egyptenaar ook niet stilgezeten. Terwijl het gevecht tussen zijn soldaten en de mannen van Atlantis het einde nadert, heeft hij met behulp van enige luipaardmannen de ongelukkige bevelhebber op een stoel gesleurd en hem een verhoor afgenomen. Toen deze officier op zijn vraag waar zich de signaalknop bevond waarmee men de hoofdstad kon verwittigen de stroom uit te schakelen, weigerde een antwoord te geven, nam Kirasso zijn oude methode van marteling te baat en nu staat de valse Egyptenaar met een tevreden grijns naar zijn slachtoffer te kijken, terwijl hij intussen de signaalknop bedient. Ogenblikkelijk openen zich de poorten. Nu begint Kirasso de verdwenen hogepriesteres en Eric te zoeken, met behulp van een groot aantal luipaardmannen . .

De Atlantissoldaten zijn tot de laatste man verslagen en de burcht is geheel in handen van de Egyptenaar en zijn volgelingen. Kirasso herinnert zich de geweldige zaal, waarheen hij door de priesteres gevoerd was. Die zaal moet hij terugvinden, want daar bevindt zich de steen. Na lang zoeken slaagt Kirasso erin de zaal terug te vinden, maar nauwelijks heeft hij de drempel overschreden of hij staat met een ruk stil. Het altaar is verdwenen. Een nijdig gebrom komt over zijn lippen en koortsachtig onderzoekt hij de gladde stenen vloer. Ook de luipaardmannen verspreiden zich door de grote zaal, op zoek naar enig teken. Maar dan slaakt de Egyptenaar een kreet. Nauw merkbaar is een afscheiding zichtbaar en met een verheugde grijns roept Kirasso zijn mannen bij elkaar.



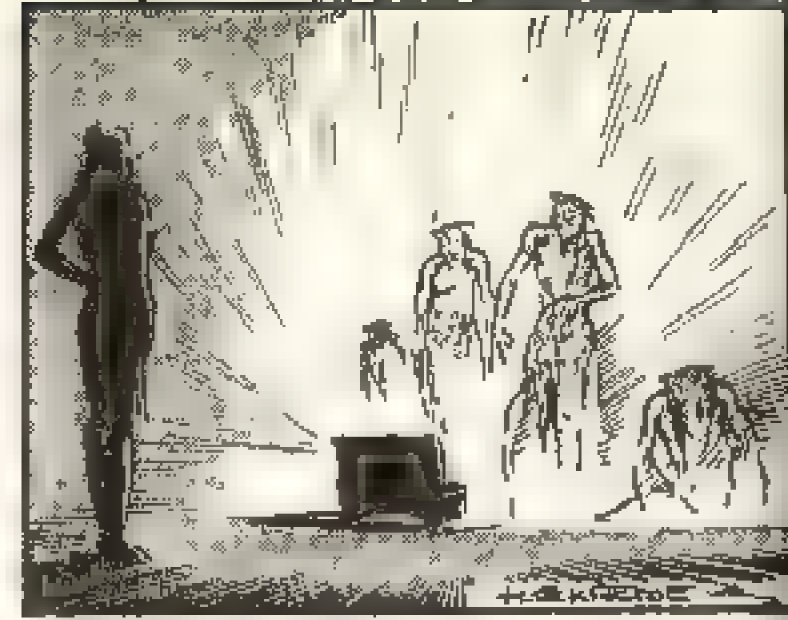




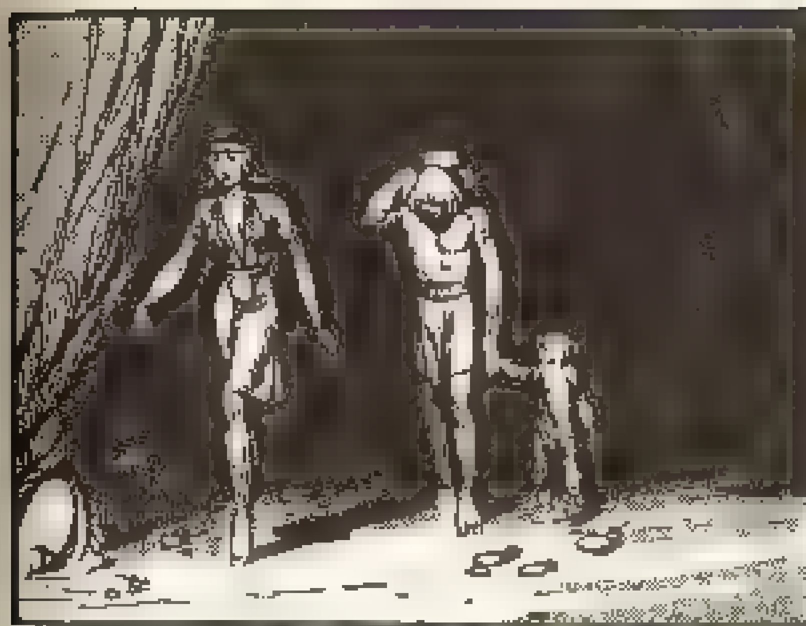
Snel komen de luipaardmannen toegelopen. Een van hen grijpt zijn speer en steekt de punt tussen de naad. Maar de schacht breekt af op de harde marmeren vloer. Nu beveelt de Egyptenaar enige breekijzers te halen. Hiermee gelukt het beter. Het grote luik, waarvan slechts het bovengedeelte uit een marmeren plaat blijkt te bestaan, vliegt aan stukken en onder hen in een zwarte ruimte staat het altaar.
Een trap zien zij niet. Voorzichtig laten de helpers van Kirasso zich zakken en even later staan zij in dezelfde gemetselde ruimte waar niet zo lang geleden Eric, Winonah en de dwerg hun onderaardse tocht begonnen. De Egyptenaar blijft voor alle zekerheid maar boven en laat zich inlichten over wat beneden plaatsvindt. Als hij hoort dat het loden schrijn verdwenen is, beveelt hij woedend een achtervolging in te zetten en ogenblikkelijk zwermen de luipaardmannen uit door de donkere gewelven. Geen gang wordt overgeslagen. Steeds scheiden zich kleine troepjes af, om de zijnissen te doorzoeken. Maar daar ziet een van hen bij het zwakke licht in het stof de voetstappen van de vluchtelingen en nu maken zij snel voortgang. Even later horen de drie vluchtelingen de zware stappen reeds achter zich en verschijnen de eerste luipaardmannen om een bocht van de grotgang.







Zo snel hun benen hen dragen kunnen, vervolgen zij hun tocht. Op goed geluk is Winonah een der breedste gangen ingelopen, aangezien zij zich absoluut niet meer kan herinneren, welke gang naar de ondergrondse verbinding voert. Hijgend probeert Eric het jonge meisje bij te houden, maar het lijkt wel of het loden schrijn bij iedere stap zwaarder wordt. Ten slotte ziet ook Winonah dat het niet langer kan, en zij beveelt Eric het schrijn neer te zetten op een plek die zij aanwijst. Verschrikt vraagt Eric zich af, of zij soms van plan is zich aan hun wrede tegenstanders over te geven, doch dan wijst Winonah dat ze zich moeten verschuilen achter een rotsblok. Zij zelf blijft rechtop staan bij het geheimzinnige kastje. De luipaardmannen zijn inmiddels beangstigend dichtbij gekomen en als zij de bewegingloze figuur van de priesteres zien, worden zij voor een moment met een bijgelovige vrees bevangen. Maar hun aarzeling duurt niet lang; reeds stormen zij voorwaarts en Eric staat op het punt naar voren te treden om het meisje te hulp te snellen, als er iets onverwachts gebeurt... Tot op enkele meters laat Winonah de griezelige vijand naderen. Dan, met een vlugge beweging van haar voet opent zij het deksel van het schrijn en treedt snel achteruit. De uitwerking van die simpele beweging is verschrikkelijk: een geweldig verblindend licht vult de grot . Pijnlijk sluit Eric de ogen .. Als hij ze enige tijd later voorzichtig weer opent, is het felle licht verdwenen... evenals de luipaardmannen... waarvan niets anders over is dan een hoopje gloeiende as..

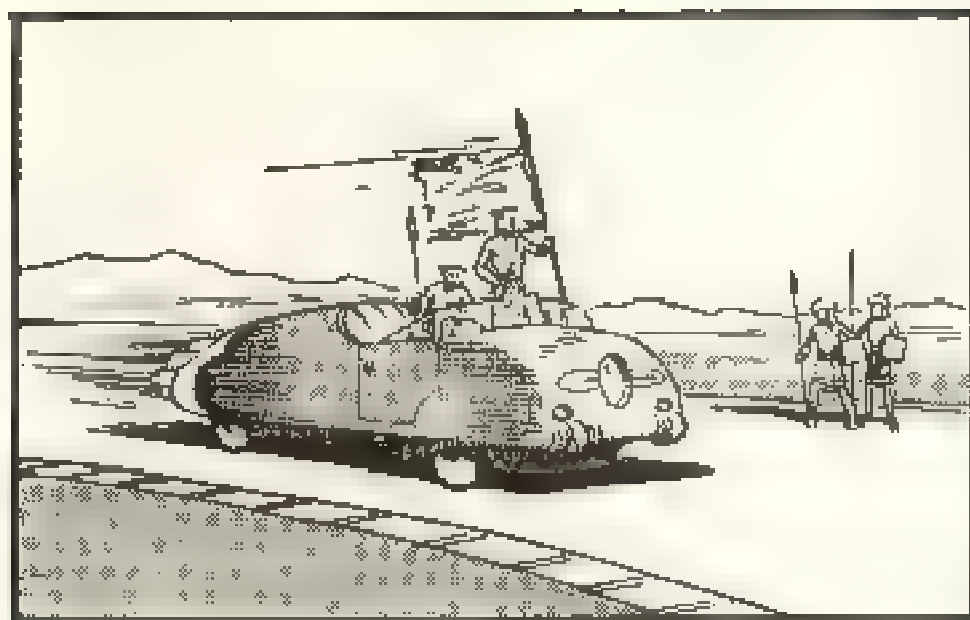


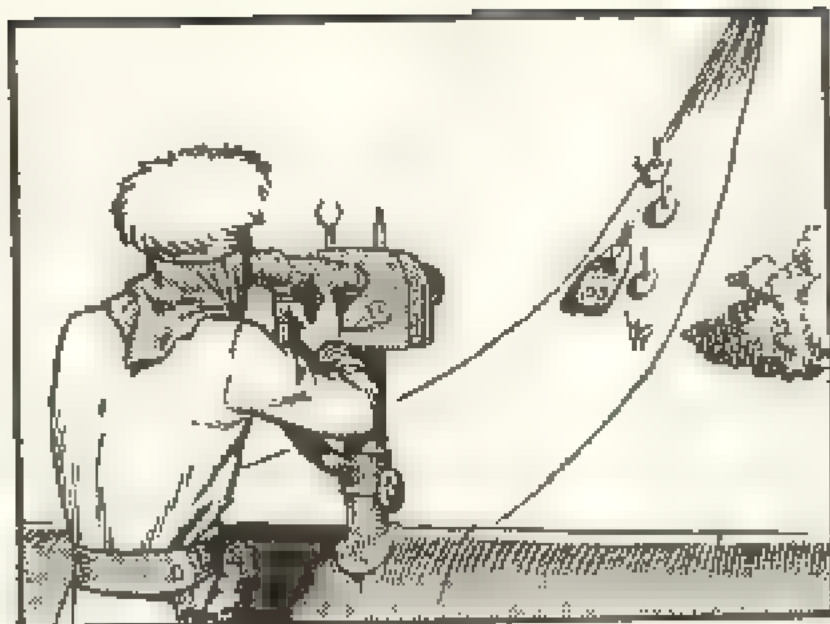




Winonah heeft het kastje met een beweging van haar voet gesloten. Gedurende een half uur is de hitte in de buurt van de plek waar de luipaardmannen omgekomen zijn ondraaglijk, en kunnen zij niets anders doen dan wachten tot de lucht wat afgekoeld is. Dan pakt Eric, die van de verschrikkelijke gebeurtenis nog helemaal van streek is, het schrijn weer op en gezamenlijk zetten zij hun tocht voort. Voorlopig behoeven zij niet bevreesd te zijn voor een achtervolging. Zij komen slechts langzaam vooruit, aangezien Winonah in onzekerheid verkeert omtrent de juiste weg.

Inmiddels heeft de Egyptenaar vergeefs gewacht op de terugkeer van zijn luipaardmannen. Hij kan niet weten welk een verschrikkelijk lot hen ten deel is gevallen, maar wel begrijpt hij dat er iets gebeurd moet zijn. En voor de tweede maal gebruikt hij een list. Hij laat een van zijn luipaardgeneraals roepen en kort legt hij hem zijn krijgslist uit. Met een tevreden gebrom geeft deze zijn instemming met het plan te kennen en na een groet vertrekt de man in gezelschap van enige uitgezochte luipaardofficieren om te trachten het plan van de leider te verwezenlijken.







De drie luipaardofficieren begeven zich naar de stallen, waar de atoomkarren staan die anders gebruikt worden voor troepenvervoer.
De generaal brengt de wagen op gang. Hij weet hoe men zo'n voertuig bedienen moet. Dat heeft hij zich al lang voor laten doen door de gevangen bevelhebber van de burcht, voor hij deze ongelukkige ter dood bracht. Het zijn geen snelle wagens, daar zij voornamelijk gebouwd zijn als vervoermiddel. Maar toch schiet de wagen met een flinke vaart langs de goed onderhouden heirbanen van Atlantis.
In de buurt van de hoofdstad komen de drie hoge officieren verscheidene malen patrouillerende soldaten tegen, die met een verbaasd gezicht naar de witte vlag en de vreemde inzittenden van een van hun legervoertuigen, kijken.
Er is reeds iets van de gebeurtenissen doorgedrongen tot in de hoofdstad, maar het rechte weet de bevolking en ook de leiding er nog niet van. De wachtpost op de uitkijktoren aan de westelijke muur heeft ook de wagen en zijn inzittenden ontdekt. Hij waarschuwt de wegenpatrouilles en onmiddellijk gaan enkele van de snelle kleine wagens de onderhandelaars tegemoet. Een korte uitleg en daar zien de luipaardofficieren de westelijke poort voor zich openen.







Na de wagen in het wagenpark gebracht te hebben, gaat het te voet verder. Begeleid door een escorte Atlantissoldaten schrijden de drie luipaardmannen trots door de prachtige lanen van de indrukwekkende hoofdstad. Maar hoe trots zij ook kijken achter hun masker, toch neemt dat niet weg dat zij diep onder de indruk zijn van de machtige bouwwerken die zij hier zien. Allengs heeft het nieuws van de komst van de luipaardmannen zich door de stad verspreid en van heinde en ver stromen de nieuwsgierige bewoners van de hoofdstad toe, ondertussen allerlei gissingen makend omtrent het doel van hun komst. Het merendeel van de mensen denkt dat de luipaardmannen zich komen overgeven aan het machtige Atlantis . . . Helaas weten zij niets van de ware toedracht.

Nu zijn de luipaardofficieren tot vóór de ontzagwekkende poort van de citadel genaderd. De hoofdman van het escorte treedt naar voren en onder het beklimmen der treden beveelt hij de paleiswacht terzijde te treden om de onderhandelaars toegang te geven tot de citadel. Achter hun beschermende maskers zien de luipaardmannen gespannen toe. Hun ogen spieden in het rond en zij merken heel goed de scherpe bewaking van de citadel, het hart van de hoofdstad. Nu gaat men hen voor naar het heiligdom van de priester-commandant van de stad, dezelfde die ook Eric indertijd ontving en hem toen ter dood wilde laten brengen. Zonder veel omhaal begint de luipaardgeneraal te spreken: „Ik breng u ter kennis, dat de Burcht van de Steen in onze handen is, dank zij de bekwame leiding van onze geliefde leider. De Steen is in ons bezit. De priesteres is gevangen. De Noorman is gedood. Ik eis overgave van de stad en de staat van Atlantis. Als bewijs zijn hier de juwelen van de priesteres." Dodelijk verschrikt treedt de stadscommandant een paar passen achteruit. Hij weet niet dat de helft gelogen is van het verhaal van de generaal . . .





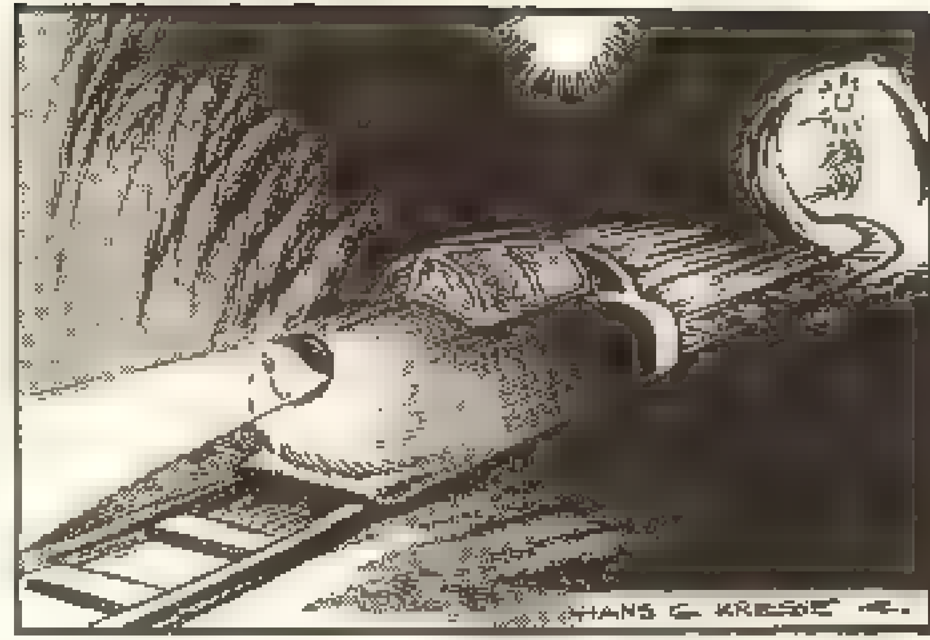


Verbijsterd vraagt de stadscommandant om enige ogenblikken uitstel, vooraleer een beslissing te nemen. Hij kan de gezichten van de luipaardmannen niet zien. Hij ziet alleen, dat zij zich blijkbaar volkomen op hun gemak gevoelen, als waren zij zeker van hun overwinning en zijn antwoord. Het schijnt de luipaardgeneraal wat lang te duren, want eensklaps zegt hij: „Er is maar één verstandige daad mogelijk en dat is u overgeven. Er zal u geen leed geschieden zo gij dat nu doet. Zo gij u niet overgeeft, zal er bloed vloeien, waaronder ook het uwe . . !" Er blijft de commandant niets anders over, dan zich over te geven en hij deelt dit de luipaardgeneraal mee. Een zucht ontsnapt zijn lippen en de angstige spanning van zijn gezicht verdwijnt, maar helaas kan de stadscommandant dit alles niet zien, achter het beschermende masker. Na het succes van het plan van de Egyptenaar, vertrekken de luipaardofficieren weer naar de burcht om alles in gereedheid te brengen voor de tocht.

Inmiddels ziet het er voor onze vluchtelingen in de onderaardse gangen ook niet rooskleurig uit. Zij blijken totaal de weg kwijt te zijn en moedeloos zitten zij in de spaarzaam verlichte gangen . . . Het lijkt hun een lange tijd geleden, sinds zij iets gegeten hebben en Eric is doodmoe. „Als we nu niet spoedig de onderaardse deur vinden, zullen wij hier alle drie omkomen van honger." De dwerg slaakt een angstig gilletje. „Kom," zucht Winonah, „laten wij nog een keer proberen de ingang te vinden." Eric pakt het schrijn weer op en de drie ongeluksvogels vervolgen hun hopeloze tocht.







Zij gaan de weg weer terug die zij gekomen zijn en nu besluit Winonah, een zijgang in te wandelen. Het is een klein nauw poortje, dat zij nu volgen en dan staan zij plotseling op een onderaards plein. Dan slaakt Winonah een verheugde kreet: „Ik weet het weer!" roept zij, „hier zijn wij er vlakbij." Met een zucht van verlichting volgt Eric zo vlug zijn moede benen hem dragen kunnen en de dwerg begint van louter vreugde te huppelen. Dan staat Winonah stil voor een deur die met grote ijzeren platen bekleed is. Hier is het! Zij draait aan de drie knoppen op een bijzondere manier en de deur draait open. Tastend in de holle, donkere ruimte, vindt zij een knop en even later stroomt een helder licht door het ondergrondse station. Eric valt van de ene verbazing in de andere. Een lange rij wagentjes staat geparkeerd langs even zovele kleine platforms. De rails verenigen zich op een punt en verdwijnen dan in een donkere tunnel. De priesteres neemt in een van de wagentjes plaats en nodigt Eric uit hetzelfde te doen. Als de drie vluchtelingen zitten, schakelt Winonah de stroom in en met een zacht zoemend geluid zet het voertuig zich in beweging. Snel vermeerdert het vaart. De krachtige schijnwerper in de kop van het voertuig verspreidt een helder licht. Als met een liniaal getrokken, strekt de baan zich vóór Eric uit en hij vraagt zich af, wat hun wacht aan de andere zijde van de lijn.







Langzaam begint Winonah vaart te verminderen. Eric bemerkt, dat in dit gedeelte van de tunnel de wanden uit metselwerk bestaan en hij vermoedt dat ze hun bestemming naderen. Inderdaad is dat ook zo. Met een zacht gesis komt hun voertuig tot stilstand en fluks springt Winonah op de grond. Eric merkt dat de rails een cirkel beschrijven en een eind terug weer op het oude spoor aansluiten. Ook ziet hij een aantal nissen in de gemetselde muur, blijkbaar bedoeld om de wagentjes in op te bergen. Van het smalle perron loopt een brede stenen trap omhoog en Winonah begint deze trap te bestijgen. „Wij komen nu uit in een zaal van de citadel in de hoofdstad," fluistert zij. „Ik weet niet hoe de bewaking is, dus wij moeten voorzichtig zijn." De priesteres verschuift een steen als zij boven aan de trap gekomen zijn en het drietal betreedt een smal gangetje. Dit is een geheime gang die in de muur gebouwd is. Aan het eind van de doorgang bevindt zich een houten schot, dat Winonah met een handbeweging terzijde schuift. Geholpen door Eric drukt zij nu tegen de muur die zichtbaar geworden is en even later staan zij op een van de gangen van de burcht. Het blijkt, dat een stuk pilaar als deur diende en geruisloos wordt de zuil weer op zijn plaats geschoven. Winonah opent een deur en nu betreden zij een der ruime zalen. In plaats van de levendige drukte die daar altijd heerst, worden zij echter verwelkomd door een doodse stilte. Geen wachtpost laat zich zien. Wantrouwend nemen de drie vluchtelingen de omgeving op en zij bemerken niet, dat de deur achter hen op een kier geopend wordt door een luipaardman, die hen nu van het hoofd tot de voeten opneemt.



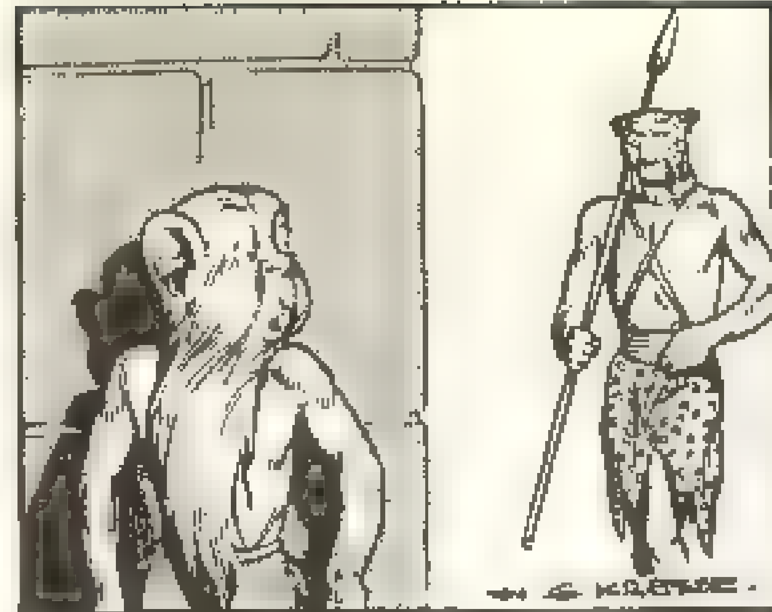




Eric en Winonah sturen de dwerg op onderzoek uit en zelf blijven zij besluiteloos staan wachten bij de deur. De kop van de luipaardman is weer verdwenen . . . Eensklaps wordt de deur voor de tweede maal op een kier geopend en verschijnt een bruine hand die een klein projectiel in de zaal gooit. Voordat Eric en Winonah weten wat er aan de hand is, horen zij een plof en een grote, gele rookwolk dringt in hun neusgaten . . . Langzaam verliezen zij het bewustzijn . . . Inmiddels is de dwerg op onderzoek uitgegaan en doet enkele ontdekkingen die hij met zijn kleine hoofd niet verwerken kan. In een aangrenzende zaal staat een aantal Atlantissoldaten zonder wapenen, zonder ordetekenen, terwijl een gewapende luipaardman bij de poort de wacht houdt. Onder dekking van de soldaten sluipt **Pum-Pum** naderbij. Gelukkig heeft de luipaardman hem niet ontdekt. De soldaten kijken belangstellend naar het kleine kereltje en als hij naderbij gekomen is, zegt een van hen: „Maak maar dat je weg komt; die daar zoeken je omdat je een van hen een tik op het hoofd gegeven hebt." Als de dwerg dan vraagt wat er aan de hand is, hoort hij, dat de stadscommandant zich heeft overgegeven aan de luipaardmannen en de Egyptenaar en dat de hoofdstad in afwachting is van de intocht van de luipaardmantroepen. „We hebben niks meer in te brengen," besluit de man, die een officier blijkt te zijn. „We zijn met huid en haar aan hen overgeleverd . . . "



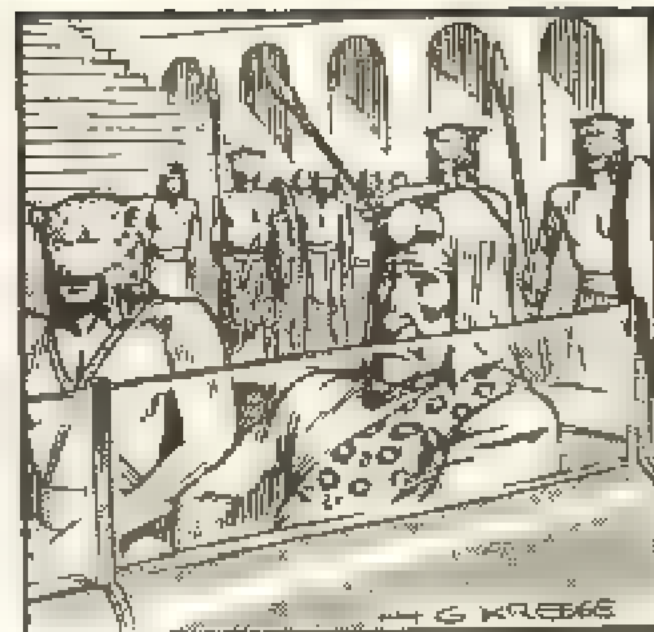




Ontsteld door het zojuist gehoorde nieuws rent de dwerg, zodra hij buiten de gezichtskring van de luipaard wachtpost is, terug de gang in, om een en ander aan Eric en Winonah te vertellen. Hij beseft wel dat het er lelijk voor Atlantis uitziet en het feit, dat men hem zoekt, brengt hem helemaal van streek. Het is dus zaak op te letten voor die griezelige kerels. Wie schetst echter zijn verbazing en ontzetting als hij, teruggekeerd in de zaal waar hij Eric en de priesteres achterliet, vaststelt, dat geen van tweeën meer aanwezig is. Ook het schrijn, waarin zich de veelomstreden steen bevindt, is verdwenen. „Pst ... " fluistert het mannetje angstig, maar er komt geen antwoord. Hij krijgt een onbehaaglijk gevoel, zo alleen in de grote zaal en op zijn tenen sluipt hij de gang in, waar het niet zo hol klinkt . . . Peinzend vraagt de dwerg zich af wat hem te doen staat. Hij probeert de zuil, waar hij zojuist doorgekomen is open te krijgen, maar geeft al spoedig zijn pogingen op. Er is geen beweging in te krijgen. Hij moet hier vandaan en trachten buiten te komen. Dát begrijpt hij wel. Als verloren loopt hij door de gangen. Zoveel mogelijk vermijdt het mannetje het langs de grote zalen te lopen, waar zich ongetwijfeld luipaardmannen bevinden. Plotseling schiet het hart hem in de keel. net als hij van plan is een hoek om te slaan, hoort hij van de andere zijde voetstappen naderen . . . Verschrikt verbergt hij zich in een nis en even later ziet hij een luipaardman aankomen.







Gelukkig schijnt de patrouillerende luipaardman hem niet gezien te hebben want hij gaat een zijgang in en even later hoort de dwerg de voetstappen wegsterven. Na veel zoeken slaagt hij erin, een van de ingangen van de citadel te bereiken. Hij wacht tot er zich geen luipaardmannen op de gangen bevinden en dan snelt hij op zijn tenen naar de poort. Maar daar is een andere hindernis in de vorm van een versterkte wacht. Het zijn drie luipaardmannen, zwaar bewapend.

Pum-Pum pijnigt zijn hersens en eindelijk meent hij een middel gevonden te hebben om aan de spiedende ogen van de wacht te ontkomen. Voor de poort bevindt zich een klein balkon, vanwaar een lange rij trappen naar de straatweg beneden voeren. De trappen omsluiten de stoep aan de drie open zijden. De dwerg gooit nu een steentje tot voorbij de luipaardmannen en op het ogenblik dat deze argwanend in de richting van het geluid kijken, laat het watervlugge mannetje zich bliksemsnel van de trappen rollen. Gekneusd en pijnlijk maar gelukkig ontsnapt aan de boze luipaardmannen staat hij onderaan de trap op en zet het ijlings op een lopen.

Een grote mensenmenigte trekt zijn aandacht en hij besluit eens een kijkje te nemen. Vlug als een aal, werkt hij zich tussen de benen van de mensen door en staat al spoedig in de voorste rij. Daar aanschouwt hij, tot zijn grote wanhoop de intocht der luipaardmannen. In eindeloze rijen stappen ze de stad binnen, alle grote gebouwen en strategische punten in bezit nemend. De omgeving van de citadel wordt door een groot aantal luipaardmannen afgezet en de dwerg prijst zich gelukkig, dat hij net op het nippertje ontvlucht is. Even later verschijnt in een grote atoomwagen de Egyptische priester in hoogst eigen persoon, begeleid door de generaal die de onderhandelingen voerde. Geen gejuich klinkt op uit de verzamelde menigte . . . Somber en zwijgend slaan ze de intocht gade. Voor hen betekent dit het einde van hun welvaart en onafhankelijkheid . . .







De volgende dag neemt de vreemde heerser het bestuur van Atlantis op zich. Een grote mensenmenigte heeft zich verzameld op het plein vóór de citadel. Vanaf het balkon spreekt Kirasso de bewoners van Atlantis toe; zijn toespraak is vol van honingzoete beloften, waarbij hij echter niet nalaat enkele bedekte bedreigingen te uiten aan het adres van eventuele opstandige, vaderlandslievende personen. Er heerst een gedrukte stemming in de stad. De mensen gaan huns weegs met gebogen hoofd. De enkele hoge luipaardofficieren, die een wandeling door de stad maken worden zoveel mogelijk gemeden. Maar toch zijn er ook Atlantiden die niet geheel ontevreden zijn met de gang van zaken. Dat zijn de ontevredenen, de misdadigers, die onder het wijze bestuur van de Atlantis-regering geen middelen van bestaan hadden, omdat zij te lui waren om te werken . . en deze proberen nu vriendschap te sluiten met de luipaardmannen. Men kan toch nooit weten . . .

In de citadel echter bekommert men zich niet om de stemming onder het publiek. Kirasso heeft een groot feestmaal ingericht ter ere van de overwinning. Als bijzondere aantrekkelijkheid voor de hoge officieren heeft hij Eric en Winonah zwaar geboeid ter weerszijden van zijn troon gezet, als een symbool van zijn overheersing. Dan wenkt Kirasso eensklaps met z'n hand om stilte en zegt: „Gij, mijn dappere generaal, zijt in de adelstand verheven en moogt een wens uitspreken!" Enige momenten zit de hoge luipaardofficier stil te peinzen en zijn ogen glijden naar Winonah. . . . Plotseling staat hij op en antwoordt: „Hier is mijn wens. Ik wil háár tot vrouw!"





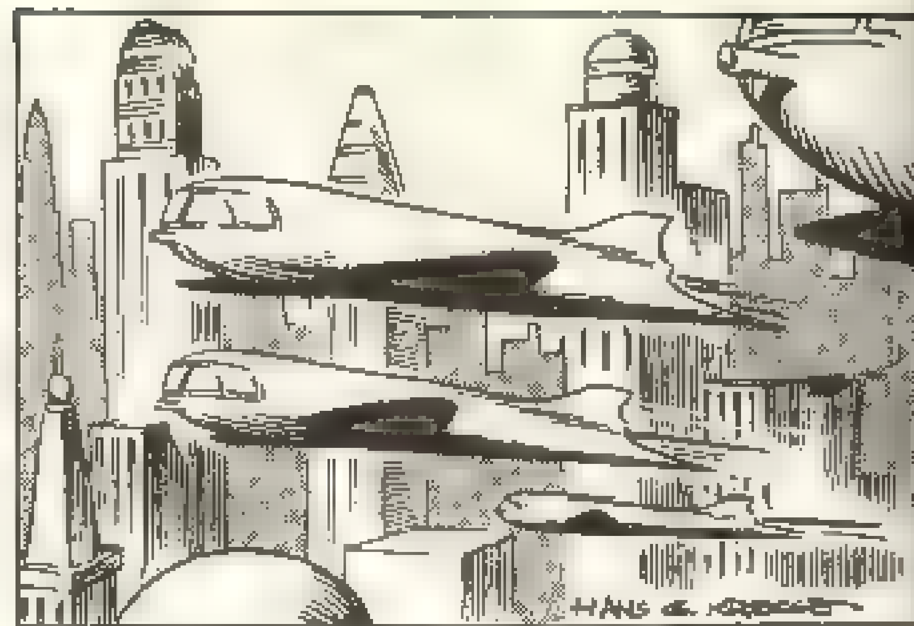


Een moment heerst er stilte en dan klapt men in de handen. Winonah moet nu naast de generaal aan tafel plaatsnemen en wordt, tot Erics grote woede, op een beledigende manier toegedronken. Hij is machteloos en de Egyptenaar lacht hem in zijn gezicht uit. Winonah vertrekt geen spier en verwaardigt zich niet op te kijken. De generaal haalt zijn schouders op en denkt dat het wel veranderen zal... Inmiddels is de dwerg, zo vlug zijn korte beentjes hem dragen konden, de stad ingerend. Overal hangen aanplakbrieven met verordeningen, waarboven als een waarschuwingsteken de Egyptische gevleugelde zonneschijf aangebracht is. In groepjes staan de mensen op straat de gebeurtenissen te bespreken. Geen lach weerklinkt, uitgezonderd dan misschien van een enkel meisje dat probeert vriendschap te sluiten met de luipaardsoldaten, die bij drie tegelijk door de straten patrouilleren.

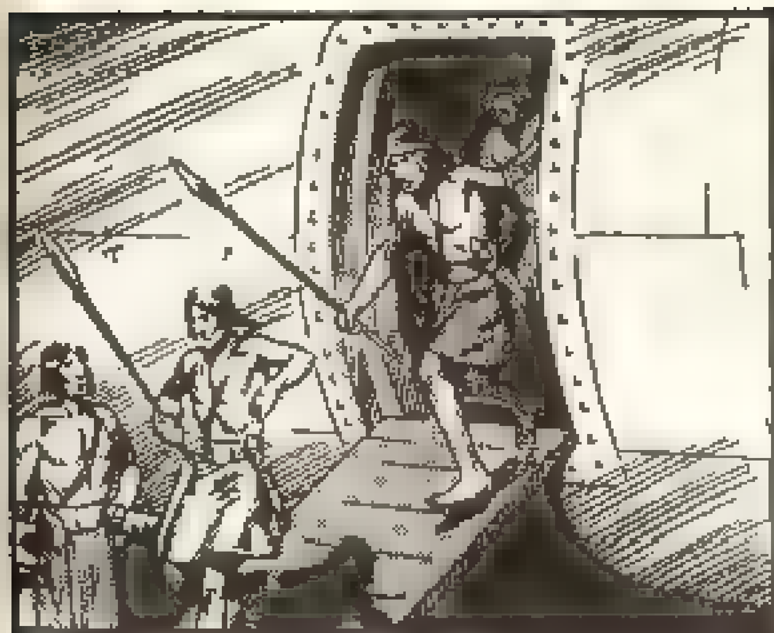
Allengs voert zijn weg hem door de buitenwijken, langs de houten huizen in de omgeving van de stadswallen, waar de arme bevolking van de hoofdstad woont. Hier durven de luipaardmannen blijkbaar nog niet door te dringen, want onze dwerg komt er geen een tegen. Dan bemerkt hij eensklaps een aantal voormalige officieren die hevig staan te redeneren bij een groot aanplakbiljet. En daarheen richt hij zijn schreden. Al spoedig blijkt dat ze niet in de toestand wensen te berusten en dan vertelt de dwerg dat Eric en Winonah gevangen genomen zijn. Aangezien men algemeen aannam, dat ze beiden dood waren, wekt deze verklaring enige verbazing. Nu vertelt de dwerg zijn wederwaardigheden en men besluit de toestand eens te bespreken. In een oud pakhuis komen zij bijeen en men spreekt af, een poging te wagen de Egyptenaar onschadelijk te maken.

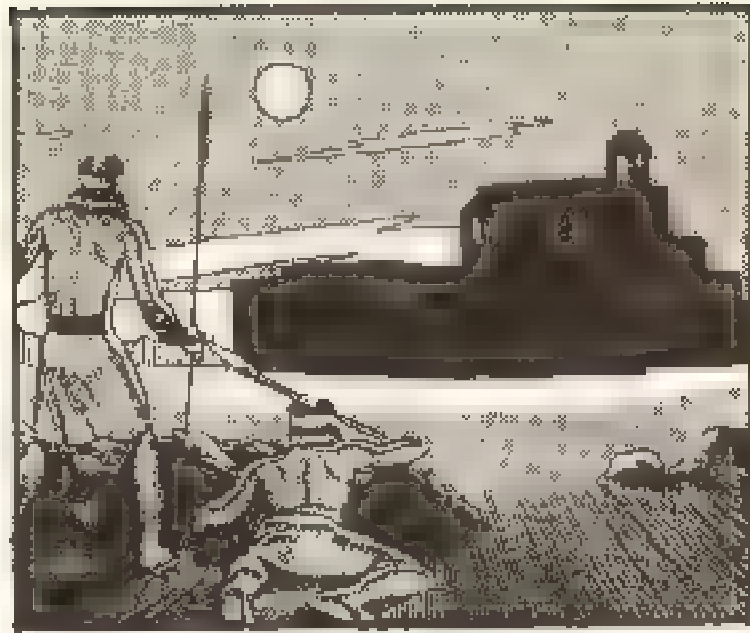






Na goed de bijzonderheden van het plan besproken te hebben, verlaten bij korte tussenpozen groepjes soldaten en officieren het oude pakhuis. Zij willen trachten enkele atoomluchtschepen te bemachtigen. De officier, die de leiding heeft, verdeelt enige achtergehouden atoompistolen en de rest der mannen wapent zich met pijl en boog. Zo onopvallend mogelijk naderen zij de luchthaven, waar de grote vliegtuigen in de hangars staan. De luipaardmannen weten gelukkig nog niet, hoe deze machines bediend moeten worden en voorlopig laat de leiding de toestellen scherp bewaken. De dwerg heeft de opdracht de boel te verkennen. Het kleine mannetje wringt zich door de kleinste gaatjes heen en van achter een kist aan de rand van het vliegveld neemt hij de toestand goed in zich op. Enkele luipaardmannen lopen heen en weer in de buurt van de grote hangars, de opgave valt dus mee. Een gelijk aantal Atlantissoldaten treedt naar voren en verschuilt zich achter een aantal tonnen. Op een teken snorren twaalf pijlen door de lucht en de luipaardmannen storten dood of gewond ter aarde. Geen der soldaten heeft gemist. Alles is zo stil in zijn werk gegaan, dat men op het hoofdgebouw van het vliegveld niets gemerkt heeft. In een oogwenk is alles nu gebeurd. De Atlantissoldaten stormen de hangars binnen en in minder dan geen tijd verheffen zich de machtige vogels in de lucht... Nu beginnen de alarmschellen en sirenes te loeien maar het is reeds te laat. Met een machtig geronk kruist het eskader over de stad en verdwijnt in westelijke richting.







Op grote hoogte vervolgt het eskader zijn weg. Na verloop van tijd doemt aan de horizon de omtrek van de Burcht van de Steen op en op veilige afstand dalen de grote vogels. De mannen springen eruit en verzamelen zich. Het is nu wachten tot de duisternis valt, want dan hebben zij de meeste kans op succes. Een kampvuur durven de leiders niet aan te steken uit vrees voor ontdekking, zodat het dwergje zit te rillen van de kou.

Als de duisternis invalt, sluipen de mannen onder dekking van de verspreid liggende rotsblokken op de burcht toe. Daar heeft men de lichten reeds ontstoken. Als een silhouet ligt het gebouw op de maanbeschenen vlakte. Behoedzaam naderen de soldaten; zwak dringt het geluid van zingende stemmen tot hen door. Klaarblijkelijk houden de luipaardmannen een feest. Als donkere stippen glijden de mannen over de vlakte, die hen van de burcht scheidt. Dit is het gevaarlijkste gedeelte van de tocht, want ieder ogenblik kan de wacht op de transen hun aanwezigheid bemerken en dan is hun overval mislukt. Maar gelukkig gebeurt er niets; de luipaardmannen schijnen niet bevreesd te zijn voor een overval.

De mannen van Atlantis beklimmen zo stil mogelijk de stenen trap. Een van hen klopt op de poort. Een dronken luipaardman van de wacht doet de deur open en zwaait lallend naar buiten ... Zijn bloeddoorlopen ogen staren recht in het gelaat van een grimmige soldaat van Atlantis. Voordat evenwel goed tot zijn beneveld brein is doorgedrongen wat er aan de hand is, heeft hij een geweldige slag op het hoofd gekregen en gelijktijdig stormen de Atlantissoldaten de poort binnen.







De wacht is volkomen overrompeld. Bovendien zijn de luipaardmannen te dronken om zich te bewegen en staan wezenloos toe te kijken als de Atlantissoldaten binnenstromen met de wapens in de vuist. Het gaat allemaal heel snel in zijn werk: in een ogenblik is de wacht onschadelijk gemaakt en nu zwermen de soldaten de burcht binnen.

Overal is het hetzelfde toneel: dronken luipaardmannen, lallend en giechelend als jonge meisjes, tot zij plotseling een aantal Atlantiskrijgers voor zich zien staan. Een van de zalen van de burcht wordt als verzamelplaats ingericht en geleidelijk komen groepjes luipaardmannen, onder bewaking van de overwinnende Atlantiskrijgers binnen, waar zij overgenomen worden door hun bewakers. De luipaardmannen zijn totaal ontnuchterd. Wat hen misschien nog meer verontrust dan deze toestand, is het feit, dat zij niet weten hoe zij zich zullen verantwoorden tegenover hun leiders in de citadel voor deze kinderachtige overval. Somber staan zij in een groepje bijeen.

Nu worden de uniformen omgewisseld en na zich overtuigd te hebben, dat de luipaardmannen goed opgesloten zijn, stormen de Atlantiden achter de dwerg aan, naar de onderaardse gang. Het pientere mannetje weet zich nog goed te herinneren waar de deur zich bevindt en even later is een aantal atoomkarretjes op weg naar de hoofdstad. Dit gedeelte van de opstand is gelukt . . .







In de citadel loopt het feestmaal ten einde. Bedrukt staat Eric in een hoek. Hij heeft moeten zien hoe men Winonah beledigde. De luipaardgeneraal kijkt haar af en toe aan met een valse grijns en ook de Egyptenaar grinnikt. Het feestmaal wordt besloten met een brallende toespraak door Kirasso, die daarna luid toegejuicht wordt door de lichtelijk aangeschoten officieren. Dan geeft hij bevel de officier van de wacht te laten roepen. Deze verschijnt en salueert zoals het behoort. „Breng deze staatsgevaarlijke persoon naar de kerker en zet een verdubbelde bewaking voor zijn deur," beveelt hij de officier.

Deze knikt zwijgend en wenkt enkele soldaten. Inmiddels is ook de generaal opgestaan en de priesteres bij de schouder nemend, dwingt hij haar met hem mee te gaan. Knarsetandend van woede probeert Eric tussen zijn begeleiders door te glippen, maar hardhandig gebiedt men hem door te lopen. Ziedend loopt Eric naast zijn zwijgzaam geleide. Zij gaan door vele gangen en eindelijk komen zij in een verlaten gedeelte van de citadel. Dan, terwijl Eric nauwelijks beseft wat hem overkomt, haalt de officier een mes te voorschijn en snijdt kalm en zakelijk zijn touwen door.







Verbijsterd kijkt onze held om zich heen, maar hij ziet niets dan lachende gezichten ... gezichten van Atlantissoldaten. En eensklaps begrijpt hij. De vermomde soldaten brengen hem nu in een klein kamertje, waar Eric ook een luipaardhuid aantrekt. Intussen vertelt een van de soldaten die als hoofdman optreedt hem, dat ze door de geheime gang zijn binnengekomen, die hen door de dwerg gewezen is. De steen hebben zij echter nog niet kunnen vinden. Gelukkig heeft niemand van de tegenpartij bemerkt dat er vijanden onder hen zijn, zodat zij rustig verder kunnen zoeken. Veilig in zijn vermomming als luipaardofficier betreedt Eric nu weer de gang en gaat op zoek naar Winonah. De priesteres is inmiddels door de generaal naar een kamer geleid, waar hij haar enige ogenblikken achter zijn masker met een satanisch lachje opneemt. Langzaam komt de man naderbij ... en gelijktijdig wijkt Winonah enkele passen achteruit. Maar dan kan zij niet verder ... een tafeltje staat haar in de weg. Met kloppend hart ziet Winonah de schurk naderen ... Toevallig raken haar trillende vingers een grote vaas die op het tafeltje staat en zonder zich een moment te bedenken, grijpt zij het zware voorwerp. Op het ogenblik dat de generaal haar in zijn armen wil nemen, slaat zij toe. Met een doffe klap slaat ze de vaas aan stukken op zijn schedel. Eventjes staat de man te zwaaien op zijn benen, bloed druppelt onder zijn kap door ... maar dan komt hij woest grommend in beweging. Zonder te aarzelen trekt de generaal zijn zwaard en doet enkele stappen in Winonah's richting. Met grote schrikogen ziet de priesteres de man naderen en dan slaakt zij een angstige gil.

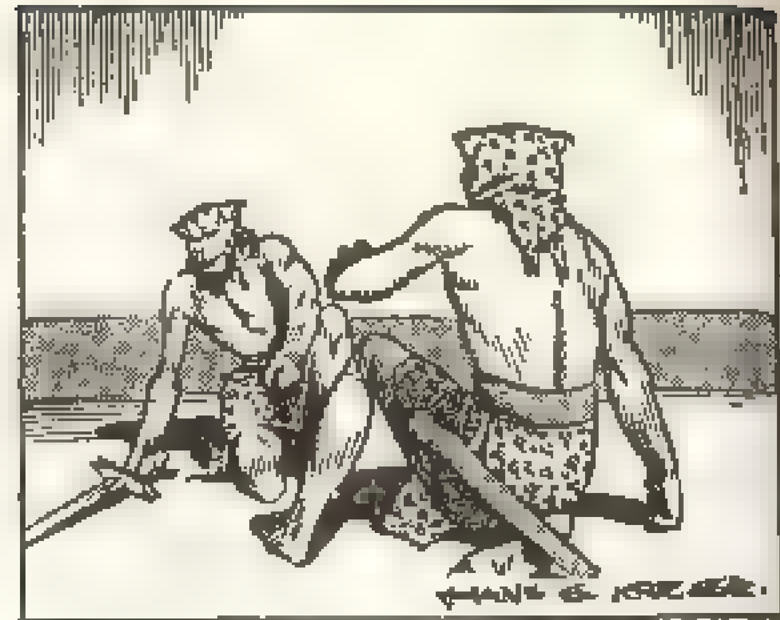




Op datzelfde moment wordt de deur opengeworpen en een andere luipaardofficier verschijnt. Bliksemsnel trekt de nieuw aangekomene zijn zwaard en weert de slag af die voor Winonah bestemd is. „Achteruit," fluistert de geheimzinnige redder. „Ik ben het, Eric." Met een zucht van opluchting voldoet het meisje aan het verzoek. De generaal heeft met stomme verwondering toe staan kijken, maar reeds valt de vreemde luipaardman aan en net op het nippertje weet hij de slag te ontwijken. Hoewel zwaardgevechten onder de luipaardmannen niet populair zijn en het wapen meer als versiering gedragen wordt, is de generaal een ervaren vechter, die wel degelijk weet om te gaan met zijn zwaard. Daarom was hij een ogenblik zo verbaasd, toen hij zag dat de ander niet bang was om een gevecht met hem, die als een der beste zwaardvechters bekend stond, aan te gaan. Maar zijn verbazing zou nog stijgen. Immers, ook Eric was een kampioen op dit wapen in zijn eigen land, waar haast iedere man het zwaard gebruikte. Dit ondervindt de generaal nu spoedig, en hij gaat met meer voorzichtigheid te werk. Dan ziet hij zijn kans: de generaal weert een stoot af en laat het lemmet van Erics zwaard bliksemsnel omhoogglijden langs de vlijmscherpe rand van zijn eigen wapen. De heften stoten tegen elkaar en op datzelfde moment licht hij Eric de voet. Eric verliest zijn evenwicht en tuimelt op de grond.







Door deze list overrompeld valt Eric ruggelings op de grond. Op bijna hetzelfde ogenblik stoot de generaal toe en net op het nippertje weet Eric zich om te draaien. De punt van het zwaard van de generaal stoot met geweldige kracht op de harde marmeren vloer en met een scherpe klik breekt het lemmet in tweeën. Nu verliest de luipaardman het evenwicht. Bliksemsnel richt Eric zich op en voordat de generaal zich kan verdedigen wordt hij in de ijzersterke klem van Erics gespierde armen gevat. Zijn knieën als hefboom gebruikend, werpt hij de ander door de lucht en deze komt met een smak achter Eric neer. Door een ongelukkig toeval ligt Erics zwaard, dat hij los heeft moeten laten toen hij zijn tegenstander aangreep, binnen diens bereik en ogenblikkelijk grijpt de luipaardman het wapen in zijn gespierde hand. Het ziet er lelijk voor onze jonge Noorman uit. Eén seconde zitten de beide mannen tegenover elkaar als om zich voor de laatste strijd gereed te maken . . . en dan springt Eric op.



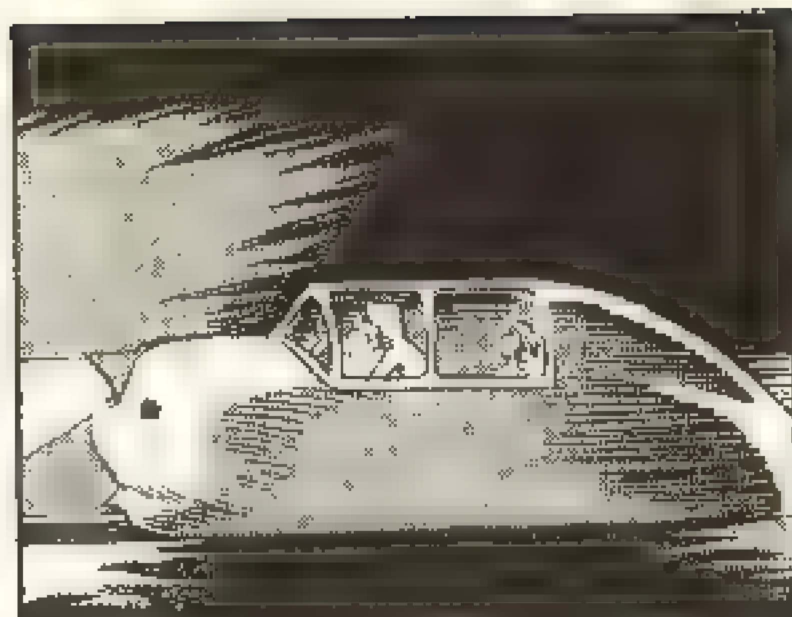




Alles hangt er nu van af vlugger te zijn dan de generaal, daar deze in het voordeel is met Erics zwaard . . . Als een panter springt Eric op de man toe. Deze krabbelt vlug overeind, maar voordat hij zich in houding kan stellen, heeft Eric hem een dreunende kaakslag gegeven die hem doet wankelen. Het zwaard ontvalt hem en met een geweldige stomp in 's mans maag is het gevecht in Erics voordeel geëindigd.

Hijgend staat Eric enige minuten over de slappe gestalte gebogen, klaar om bij de minste beweging opnieuw toe te slaan. Maar de man beweegt zich niet meer. Hij is bewusteloos. Nu keert Eric zich om naar Winonah, ook zij is flauwgevallen. Voorzichtig tilt hij haar op en begeeft zich naar de gang. Als hij een hoek omslaat, ziet hij dat er een hevig gevecht gaande is. Klaarblijkelijk zijn de Atlantismannen in hun vermomming ontdekt. Snel trekt Eric zich terug en overlegt wat hem te doen staat. Zijn toestand is verre van aangenaam want zowel vriend als vijand zal proberen hem de priesteres afhandig te maken en hij kan niet zien, wat echte luipaardmannen zijn en wat niet. Besluiteloos wandelt hij de gang weer terug als hij eensklaps op zijn arm getikt wordt. Zich omwendend ziet hij de dwerg voor zich staan. „Jij Eric, ja, nee?" fluistert het mannetje benepen en zet zich in postuur om direct weg te lopen zo hij de verkeerde voor zich mocht hebben. Het is inderdaad zeer moedig van het kereltje. Gelukkig kan Eric hem geruststellen en nu wenkt de dwerg Eric hem te volgen. „Hierin," fluistert de kleine man, als zij bij een deur komen.





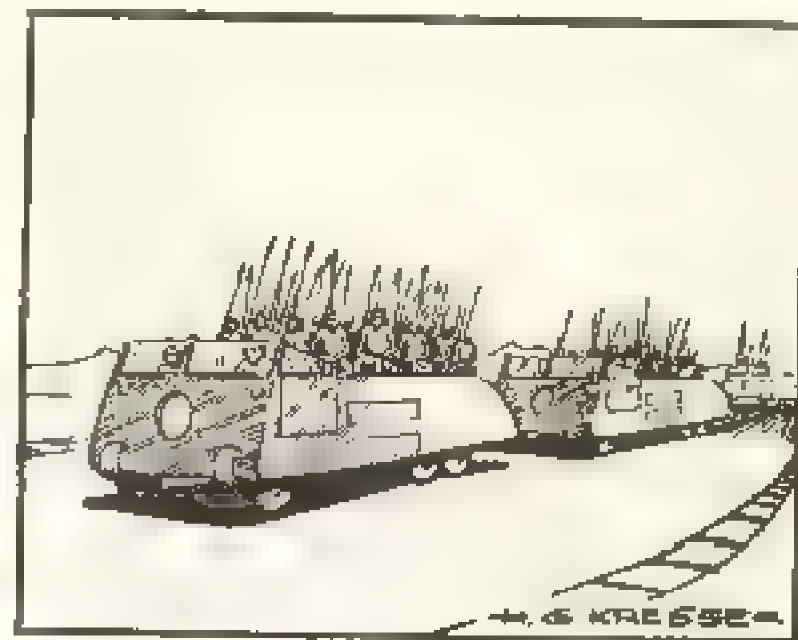


Het blijkt nu dat de dwerg een gang gevonden heeft, die uitkomt op de ondergrondse verbinding met de burcht. Voorzichtig sluiten zij het paneel achter zich en begeven zich in de spaarzaam verlichte gang. De dwerg kijkt trots uit zijn pientere oogjes, hij vindt zichzelf een flinke man, want zelfs Eric, zijn grote vriend, heeft niet eens de gang ontdekt. Hoewel de Atlantissoldaten er niet in geslaagd zijn de steen te vinden, heeft Eric toch Winonah weten te redden en dat is voor hem het voornaamste. Met de trots kijkende dwerg voorop begeven zij zich naar een der karretjes en even later suist het voertuig met een geweldige vaart over de rails, de burcht tegemoet. De priesteres ligt nog steeds bewusteloos.

Inmiddels nadert het gevecht tussen de binnengedrongen Atlantissoldaten en de luipaardmannen zijn einde. Daar de laatsten ver in de meerderheid zijn is aan de uitslag niet te twijfelen. Steeds meer worden de soldaten van Atlantis teruggedrongen en als zij zien dat verdere strijd slechts bloedvergieten zou betekenen, staken zij het gevecht en slaan op de vlucht naar de geheime gang.

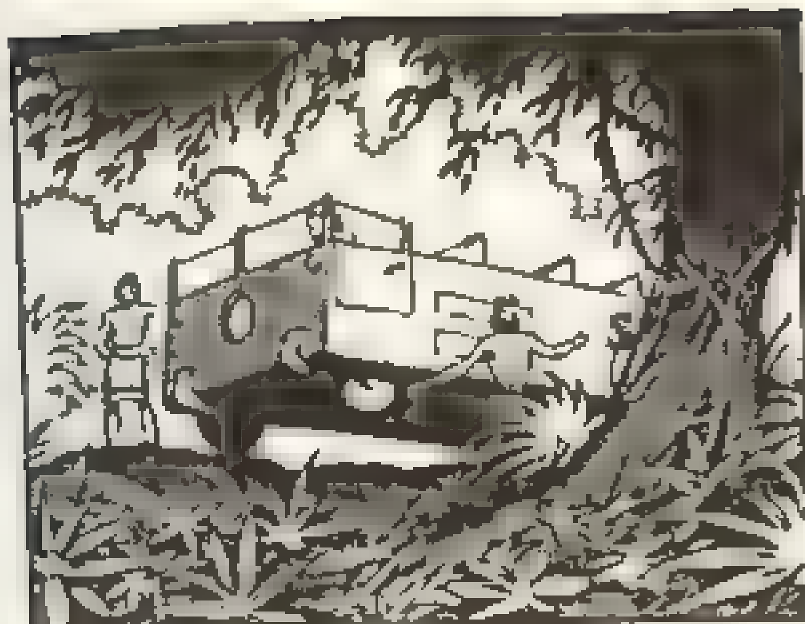






Ontmoedigd wachten Eric en de inmiddels weer bijgekomen Winonah op de terugkeer van de verslagen soldaten. Eindelijk zien zij de lange rij wagentjes naderen. Als de manschappen uitstappen, ziet Eric dat er velen van hen gewond zijn. In totaal, Eric en de priesteres meegerekend, zijn er ongeveer 80 mannen over, waarvan 21 gewonden. Met dit handjevol verslagen mannen begeeft Eric zich nu in de burcht, waar hij de overige soldaten die de luipaardmannen hebben moeten bewaken, oppikt. Op het binnenplein van de burcht verzamelt hij hen. „Mannen," zegt hij, „onze opstand is mislukt, de steen is niet gevonden. Wij kunnen niets meer ondernemen en bovendien kan hier elk ogenblik een afdeling luipaardmannen verschijnen. Wij moeten dus vluchten naar het binnenland en een betere tijd afwachten. Jullie hogepriesteres zal ons leiden! Laat de moed niet zakken, wij krijgen ook onze kans!"

Stil, doch verbeten gaan de mannen uiteen om alles voor het vertrek in gereedheid te brengen. De in de burcht aanwezige wapens en gereedschappen worden zoveel als men maar bergen kan in een legerwagen geladen en een der mannen heeft het geluk een grote voedselvoorraad te vinden, die nu onder gejuich ook wordt meegenomen. De legerauto's rijden voor en de manschappen nemen op de banken plaats. Nog eenmaal inspecteren Eric en Winonah de wagentrein, kijken of alles goed opgeborgen is en dan op een sein van Eric zet de stoet, bestaande uit vijf legerauto's, zich in beweging, een onbekende toekomst tegemoet.







Eric en Winonah hebben in de voorste wagen plaatsgenomen. In het begin gaat de tocht over de prachtig aangelegde wegen van Atlantis maar allengs komen zij in een woester gebied. De wagentrein beweegt zich in zuidwestelijke richting, omdat daar volgens Winonah uitgestrekte bossen zijn, uitermate geschikt voor een schuilplaats. De hele dag trekken zij door de woestijn. Pas de volgende morgen bereiken ze de eerste uitlopers van de wouden. Al lang hebben de wagens de gebaande wegen achter zich gelaten en het voortgaan wordt hier bemoeilijkt door de wild dooreen groeiende planten van het oerwoud. Een kleine weide aan de rand van een zacht voortstromende rivier lijkt Eric een prachtige plaats om hun hoofdkwartier in te richten. Hier zijn ze veilig voor de bezetter. Midden in de wildernis, ver verwijderd van de meest vooruitgeschoven voorpost van het Atlantisrijk, hoeven de uitgewekenen niet bevreesd voor een achtervolging te zijn. Er worden enkele tenten opgeslagen en dan begint men onmiddellijk met de bouw van een versterkt dorp.

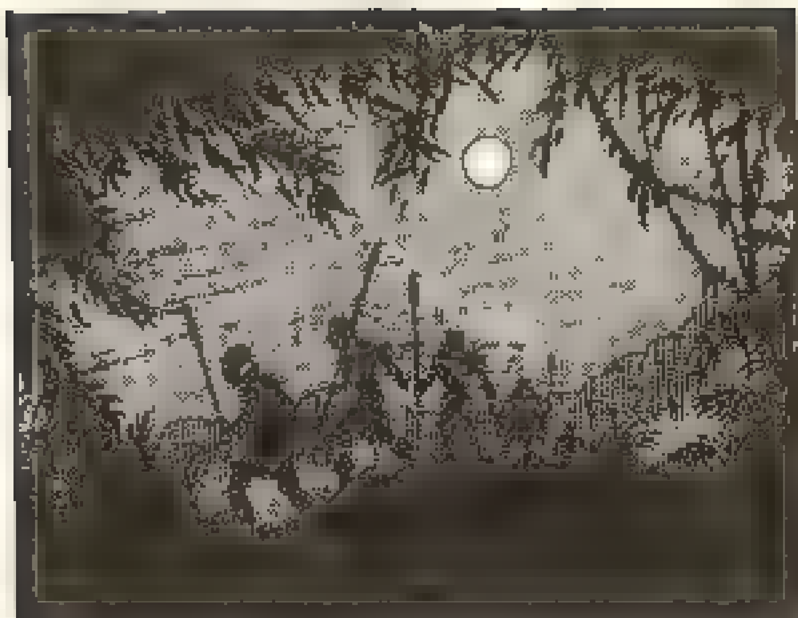
Geholpen door enige van de meest bekwame officieren ontwerpt Eric een bouwplan en de eerstvolgende dagen weerklinkt in het bos het geluid van bijlslagen. Stammen worden aangesleept en reeds ziet men de geraamten van enkele blokhuizen vorm krijgen. Eric houdt geregeld toezicht op de voortgang van het werk en onder zijn leiding wordt geen bijzonderheid, hoe klein ook, uit het oog verloren.







Winonah, die door haar afkomst en positie vanzelfsprekend de leiding heeft, benoemt Eric in aanwezigheid van de hele kolonie tot krijgsaanvoerder. Het dorp in de wildernis is nu zo goed als gereed. Er zijn op de open plek een aantal stevige blokhuizen verrezen, omgeven door een hoge borstwering. Vergezeld door zijn officieren inspecteert Eric de vesting. Hier en daar zijn dingen vergeten en hij geeft bevel die te veranderen of te verbeteren. Bijgestaan door zijn meest vertrouwde medewerkers wijst hij verschillende mannen aan om voor een strenge bewaking van het fort zorg te dragen.
Het leven in de kleine kolonie begint langzamerhand een geregeld karakter te krijgen en nu worden plannen ontworpen voor een opstand tegen de Egyptenaar. Eric wil een aantal spionnen naar de hoofdstad zenden, die moeten trachten in contact te komen met de daar achtergebleven loyale Atlantissoldaten. Een eerste vereiste is dus over luipaardhuiden te kunnen beschikken, omdat deze een prachtige vermomming betekenen. Daarom worden verspieders uitgezonden om nederzettingen van luipaardmannen op te sporen. Reeds enkele dagen later keert de eerste verkenner terug, en meldt Eric de aanwezigheid van een luipaardnederzetting drie dagreizen naar het noordwesten.







Ogenblikkelijk worden nu maatregelen getroffen om dit dorp van de vijand te overvallen. Eric zoekt een aantal uitgelezen manschappen uit en voorziet hen van atoompistolen. Aangezien ze de energie waarmee deze pistolen geladen zijn, niet meer kunnen vernieuwen, is onze Noorman uiterst zuinig met het gebruik daarvan. Nu echter acht hij het gerechtvaardigd de wapens mee te nemen.
's Morgens heel vroeg vertrekken zij. Als gids hebben ze de verspieder meegenomen die het dorp ontdekt heeft. Twee dagen trekken de mannen door het oerwoud. En in de nacht van de derde dag naderen zij hun bestemming. Het keurtroepje richt zich achter het bladergordijn in om de dageraad af te wachten. Dit is de beste tijd voor een overval. Als de lucht in het oosten begint te kleuren, geeft Eric zijn mannen het teken zich gereed te houden. Geluidloos sluipt het troepje naderbij. Een enkele luipaardman doet slaperig zijn ronde. Blijkbaar is het merendeel der krijgers vertrokken naar de steden van Atlantis om daar te trachten op een gemakkelijke manier aan de kost te komen.
Plotseling snerpt een woeste gil door de stilte van de vroege ochtend en Eric rijst met het pistool in z'n hand uit zijn schuilplaats. Dit is het teken. De mannen springen op en de schildwacht, opeens klaar wakker, ziet versteend van schrik de aanvallers naderen.







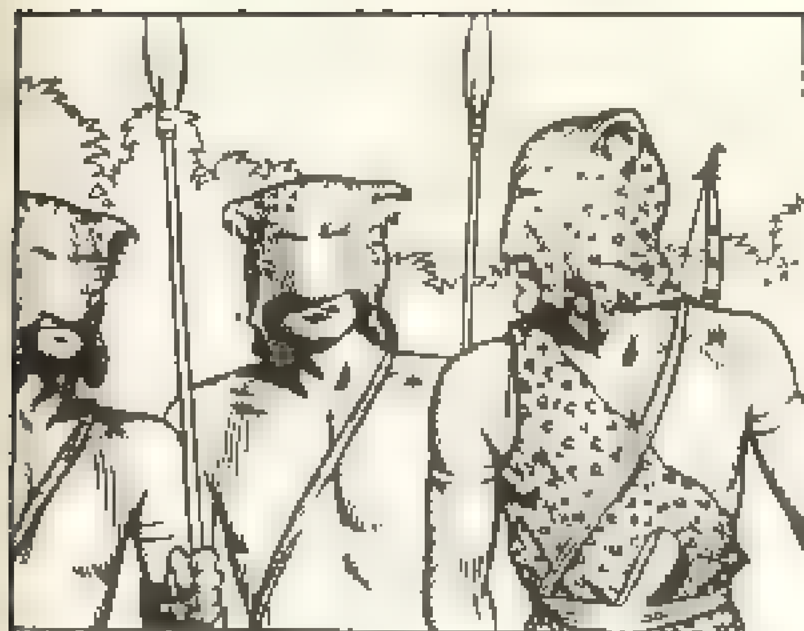
De schildwacht is volkomen verrast. Hij begrijpt niet waar deze vreemde mannen eensklaps vandaan komen en dat zal hij ook nooit weten, want een felle vlam spat in z'n gezicht en de man stort dood ter aarde. Het dorp blijkt zo goed als verlaten. De enkele luipaardmannen die achtergebleven zijn voor bewaking, zijn in minder dan geen tijd onschadelijk gemaakt en de vrouwen rennen gillend de wildernis in. Verheugd met deze gemakkelijke overwinning onderzoekt Eric zijn mannen. Niet een is gewond. Op zijn bevel doorzoeken zij nu de hutten en een verrassende voorraad goederen komt te voorschijn. Een groot gedeelte van hun buit bestaat uit geroofde Atlantisgoederen. Wapens, kleding, voedsel, vlechtwerk en een hele verzameling luipaardhuiden vallen in hun handen. Met een tevreden gezicht staat Eric dit alles aan te kijken en dan steekt hij zich in de kleding van de luipaardmannen. Hij en de bevelhebber van de krijgers gaan nu ijlings naar de vesting terug om opdracht te geven de goederen met een legerauto weg te halen.







In de woudvesting wordt zijn komst met spanning afgewacht en groot is de vreugde als men de uitslag van de expeditie verneemt. Eric, de bevelhebber van de woudvesting en een officier gaan nu op weg naar Atlantis. De priesteres doet hen uitgeleide. „Weet goed, dat veel afhangt van het slagen van deze tocht. Hij is vol gevaren, dus wees voorzichtig. Jij bent de enige in wie Atlantis zijn hoop kan stellen, dus zorg ervoor je niet nodeloos in moeilijkheden te steken," zegt zij waarschuwend. Dan gaat het kleine troepje op weg. Hun tocht duurt vele dagen, maar eindelijk zien zij de blinkende stad als een grote diamant voor zich liggen in de laagvlakte. Een ogenblik staan de drie mannen te kijken naar de drukte op de wegen. . . en een gevoel van haat komt over hen. Maar dan vervolgen zij hun weg. Zo natuurlijk mogelijk lopen ze op de westelijke poort toe. Eensklaps ziet Eric, hoe iedere luipaardman aangehouden wordt om een papier te laten zien aan de wachters bij de poort. Ook valt het hem op, dat de wacht uit een zeer groot aantal luipaardmannen bestaat, zodat geen muis in of uit de stad kan komen zonder onderzocht te worden. Verschrikt keren de drie spionnen op hun schreden terug en zij prijzen zich gelukkig, dat Eric de controle bijtijds bemerkt heeft.







Besluiteloos verwijderen zij zich van de poort en eenklaps flitst Eric een gedachte door het hoofd: de havenwijk! Onder het lopen vragen zij zich verwonderd af, wat de scherpe controle aan de poort wel kan beduiden. Zij weten geen van drieën dat de Egyptenaar ook zijn maatregelen getroffen heeft, zij weten niet, dat hij onmiddellijk nadat hij tot de ontdekking gekomen was dat Eric en Winonah hem ontsnapt waren, uitgebreide klopjachten onder de officieren en manschappen van het voormalige Atlantisleger heeft laten houden. Zij weten niet, dat de aangehouden soldaten naar de tinmijnen overgebracht zijn. Evenmin weten zij, dat Krasso alle luipaardmannen van een paspoort heeft laten voorzien om eventuele spionnen geen kans te geven ongemerkt in de stad door te dringen. De controle van de paspoorten hebben zij gelukkig net op tijd ontdekt. In de havenwijk heerst een ongewone drukte.

Bij het zien van de gehate luipaardmannen zijn er verscheidenen, die in allerlei sloppen en stegen verdwijnen. Zonder twijfel zijn dat soldaten en officieren die de dans hebben weten te ontspringen. De bevolking van het havenkwartier is de luipaardmannen zeer vijandig gezind en schroomt niet dit te tonen door nijdige blikken en onderdrukte verwensingen. Onverstoorbaar vervolgen de drie spionnen echter hun weg, hun ogen goed de kost gevend.

Daar ziet Eric op de hoek van een steeg een oude man zitten, die een vreemde onwerkelijke indruk op onze held maakt. Kalm nadert hij de oude, gevolgd door zijn twee metgezellen. „Aalmoes, heer," stamelt de kerel. Hij heeft een geweldige neus. Eensklaps bukt Eric zich ... De ingevallen wangen van de oude zijn niet echt ... maar een kunstige vermomming, een handig aangebrachte grime ...



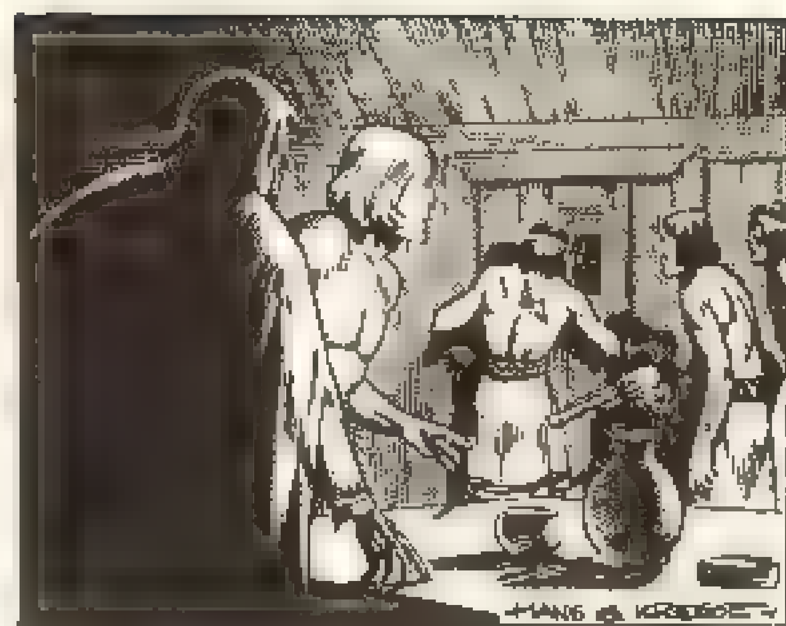




„Sta op," beveelt Eric, „laat me uw gezicht eens zien, oudje." Het interesseert hem, aan welke kant deze spion werkt. Aarzelend staat de man op, maar een dreigend opheffen van de speer is een krachtige aansporing. Een paar tintelende ogen kijken Eric aan. Een groezelig baardje kan nauwelijks 's mans gelaatstrekken verbergen. Zelfs ondanks de neus ziet Eric wie hij voor zich heeft: het is de batterij-officier, die tijdens de stormloop van de luipaardmannen op de Burcht van de Steen het sein moest geven voor het salvo. Bliksemsnel werken Erics gedachten. Het is mogelijk dat de man een verrader is, die met opzet treuzelde om de luipaardmannen nader te laten komen. In dat geval mag de man niet weten wie zich achter het masker verbergt. Evenwel is het niet waarschijnlijk dat de man een rol speelde aan de zijde van de Egyptenaar, want de bewaking van de burcht bestond uit bijzonder opgeleide, uiterst betrouwbare mannen. „Ik ken u, ondanks uw oudemannetjesgedoe," zegt Eric en is benieuwd, wat de uitwerking van deze woorden zal zijn. Het is evenwel een verrassing. „En ik ken u, ondanks uw luipaardmannetjesgedoe. Ik herken uw stem, en uw huid is lichter," antwoordt de man met lichte spot. „Ga mee, opstandeling!" fluistert de officier. Nog steeds op zijn hoede volgen Eric en zijn gezellen de spion. Deze loopt naar een oude hut aan de waterkant en klopt op een speciale manier. Even later wordt de deur geopend en Eric treedt een lage kamer binnen, waar zich nog meer oud-officieren bevinden. Met een vlugge beweging neemt de man zijn neus af en dan volgt een hartelijke begroeting.







Er wordt nu meteen een plan ontworpen om Eric binnen de stad te krijgen. Aangezien de poorten zwaar bewaakt worden is slechts met een list iets te bereiken. Na veel heen en weer gepraat wordt er besloten tot het volgende: de rivier die dwars door de hoofdstad loopt, wordt langs een nauw kanaal onder de stadswallen doorgeleid. Het kanaal, een onderaardse tunnel, kan afgesloten worden door middel van een stalen hek, hetgeen iedere dag bij zonsondergang gebeurt. Waar de rivier aan de binnenzijde van de muur weer in de buitenlucht treedt, bevindt zich een kleine wachtpost van drie luipaardmannen. Aangezien om half acht de zon ondergaat, zullen om iets voor half acht enkele getrouwe Atlantiden in vermomming van luipaardmannen deze wachtpost overmeesteren, zodat de onderaardse poort dan niet gesloten wordt en Eric na die tijd ongemerkt, zwemmend, binnen de stad kan komen. Dit plan lijkt goed en wordt met instemming begroet. Het wachten is nu slechts op de duisternis Enkele vertrouwde mannen sluipen de stad binnen om daar een aantal handlangers te waarschuwen. Terwijl de mannen bij elkaar zitten en Eric met belangstelling luistert naar de verhalen die hem over de Egyptenaar verteld worden, wordt er eensklaps op de deur gebonsd en gealarmeerd grijpen de mannen naar hun wapens, terwijl één voorzichtig naar de deur sluipt . . .







Voorzichtig gluurt de Atlantissoldaat door een naad in de deur en dan opent hij deze met een grijns . . De kleine dwerg huppelt naar binnen en begroet de aanwezige mannen met een vrolijk gegrinnik. Opgelucht gaan de opgeschrikte Atlantiden weer zitten en als Eric verwonderd vraagt hoe de dwerg hem heeft kunnen vinden, zegt het kleine mannetje trots „Mij zoeken, heel goed . . Vinden hier dappere man . . . boel vechten? Mij helpen." Verder lukt het onze held niet, nog een woord ter verduidelijking uit het vreemde kereltje te krijgen. Langzaam daalt de avond over de grote stad en Eric maakt zich gereed om zijn stoutmoedig plan te volbrengen. De batterij-officier geeft hem nog enkele wijze raadgevingen en na een laatste groet verdwijnt de jonge Noorman in het duister van de havenwijk . . .

Inmiddels sluipen enkele luipaardmannen behoedzaam door de verlaten straten van de hoofdstad. Hun doel is het kleine wachthuisje bij de muur. Hun aanvoerder treedt onhoorbaar tot aan het raam en bestudeert de drie wachtposten. Op een gebiedend gebaar van de grote kerel treden verscheidene luipaardmannen naar voren en dan fluistert de aanvoerder in de taal van Atlantis. „Nu! Deze drie honden van luipaardmannen moeten zonder gerucht onschadelijk gemaakt worden." Dan gooit hij de deur open en de Atlantiden stromen naar voren.





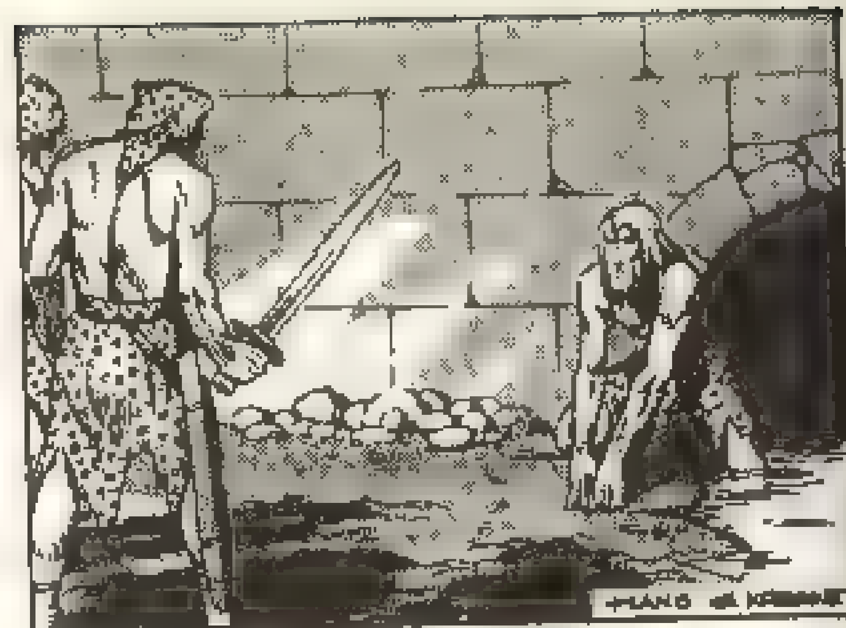


Eric, in zijn luipaardvermomming sluipt behoedzaam verder door de doodse straten en sloppen van de havenwijk. Hij blijft zo veel mogelijk in de schaduw en vordert slechts langzaam. Nog steeds is hij niet in het bezit van een paspoort en dus moet hij ontmoetingen met patrouillerende luipaardmannen vermijden. Voor hem rijzen de door de maan beschenen gebouwen van het machtige Atlantis spookachtig op tegen de donkere avondhemel. Snel loopt hij over de kleine open vlakte, die hem van de hoge muur scheidt en in de schaduw van het struikgewas staat hij enkele ogenblikken volkomen roerloos te luisteren naar de geluiden, die van veraf tot hem doordringen. In zijn omgeving is alles rustig. Oplettend sluipt Eric langs de muur, tot hij de donkere omgeving van de tunnel bemerkt. Onhoorbaar stapt hij in het water.

In hun plan hebben de samenzweerders één ding over het hoofd gezien. Elk uur worden de wachtposten langs de muren gecontroleerd door een bijzondere afdeling luipaardmannen. En zo gebeurt het dat de mannen, die om iets voor half acht de wachtpost bij de rivier onschadelijk maakten, plotseling tegenover een groot aantal kerels staan, die met barse stem naar het wachtwoord van de avond vragen.



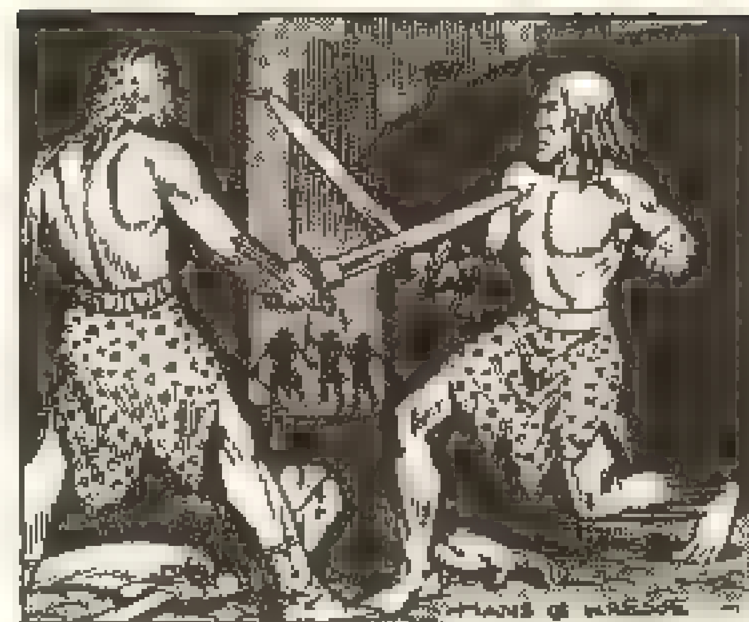




Ongeveer dezelfde tijd, dat de vermomde Atlantiden de kleine wachtpost bij de rivier onschadelijk maken, bevindt Eric zich reeds een goed eind in de tunnel. Moeizaam worstelt hij tegen de stroom in. Zijn voeten raken de bodem, zodat hij niet behoeft te zwemmen. In de vochtige, half duistere tunnel heerst een walgelijke lucht van verrotting en meermalen ziet onze held een waterrat wegvluchten in een groot gat van de afgebrokkelde muur .. Het water is bruin en modderig. Met een zucht van verlichting glijdt Eric onder het opgetrokken stalen hek door ... De overval van zijn aanhangers is dus gelukt. De Noorman echter heeft nog geen tien meter afgelegd, of met een luid geknars daalt de versperring uit de muur, zodoende de terugtocht voor hem afsluitend. Verontrust vraagt Eric zich af, wat dat betekent. Hij weet niet, dat de Atlantiden ontmaskerd zijn en reeds lang de gevangenen van de luipaardmannen ... Maar toch begrijpt hij wel dat er iets aan de hand moet zijn. Behoedzaam nadert hij de uitgang van de tunnel. Hij tuurt in de donkere schaduwen, maar als niets beweegt, klimt hij uit het water. Op dat ogenblik treden van alle kanten luipaardmannen met de wapens in de vuist naar voren en een ruwe stem zegt: „Geef u gevangen, tegenstand is nutteloos!"







Een ogenblik zit Eric roerloos. Terug kan hij niet meer, de weg is afgesneden door het stalen hek. Slechts gewapend met zijn dolk heeft hij geen kans tegen de overmachtige vijand, maar toch is hij niet van plan zich zo maar over te geven . . Op het moment dat de grote kerel die hem toegesproken had, naar voren treedt, duikt Eric naar zijn benen en met een schreeuw verliest de man zijn evenwicht. Het zwaard ontvalt hem en vlug als de weerlicht maakt de jonge Noorman zich hiervan meester. Voordat de overige luipaardmannen weten wat er gebeurt, stormt Eric op hen toe. Zo onverwacht is de aanval, dat zijn tegenstanders verschrikt achteruit wijken . Enkelen zetten het op een lopen om versterking te gaan halen. De overigen sluiten Eric van alle kanten in, maar geen één ziet kans, de zich als een duivel werende Noorman onschadelijk te maken . Integendeel, enkele luipaardmannen vallen onder de slagen van de geoefende prins. Een grote kerel met veel lichaamskracht geeft Eric veel hinder Hij maait met zijn zwaard om zich heen en de slagen die Eric met zijn wapen opvangt, verdoven bijna z'n arm. Tot overmaat van ramp komt in de verte een aantal zwaar bewapende luipaardmannen aanhollen en nog steeds ziet Eric geen kans, die kolossale tegenstander van zich af te schudden.

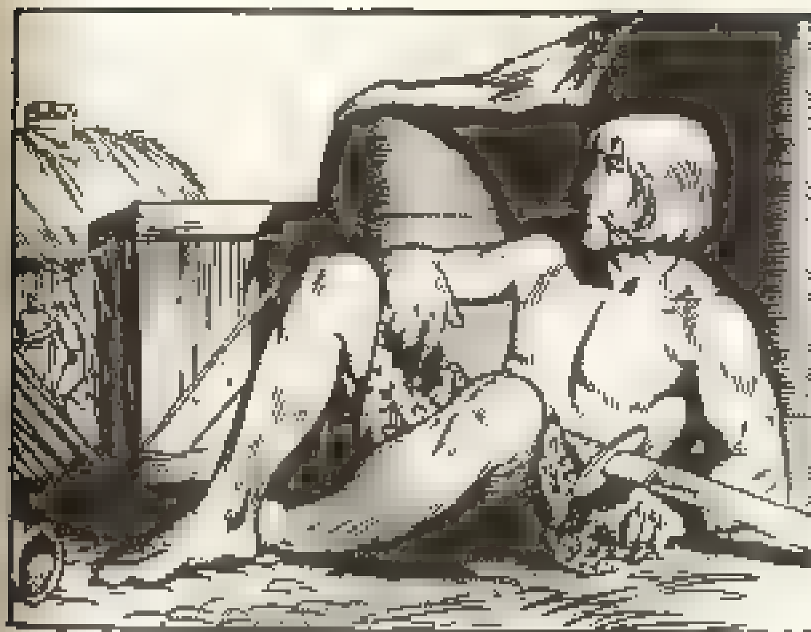






Het zweet gutst Eric over z'n voorhoofd. De toestand wordt gevaarlijk voor onze held. Brullend komen de luipaardmannen hun kameraad te hulp. Deze staat als een blok en met zijn lang zwaard maait hij wild in het rond. Dan doet Eric een uitval. Zijn zwaard ketst tegen dat van de reusachtige luipaardman en door de schok ontglipt hem het wapen. Met een geweldige slag maakt Eric de kerel onschadelijk en zet het op een lopen. Net op tijd, want reeds stonden de te hulp gesnelde luipaardmannen gereed om in de strijd te treden. Ogenblikkelijk wordt een achtervolging ingezet. Eric snelt door de duisternis en springt bliksemsnel achter een pilaar. Op geringe afstand rennen de luipaardmannen hem brullend voorbij. Hijgend staat Eric tegen de muur gedrukt. Ieder ogenblik kan men hem ontdekken . . .

Het duurt niet lang of de Egyptenaar hoort van de brutale daad van zijn doodsvijand. Wit van woede geeft hij zijn bevelen. Er wordt een uitzonderingstoestand afgekondigd en bij zonsondergang dienen de poorten gesloten te worden. Dan zwermen honderden luipaardmannen over de stad uit op zoek naar de blonde Noorman.







Als de laatste van de luipaardmannen uit het gezicht verdwenen is, vervolgt Eric behoedzaam zijn weg, op zoek naar een geschikte plek waar hij zich gedurende de dag kan verbergen. Op het erf van een oud, vervallen pakhuis langs de rivier verbergt hij zich achter een hoop tonnen en oude kasten. De hele dag blijft Eric op die plaats. De rivier stroomt vlak langs deze plek zodat Eric, als er gevaar mocht dreigen, ogenblikkelijk de wijk kan nemen in het water. Geregeld ziet onze held groepen luipaardmannen voorbijlopen, zoekend naar hem, maar gelukkig heeft men hem niet in het oog.

Inmiddels horen zijn kameraden in de havenwijk door middel van een omroeper, dat de uitzonderingstoestand is afgekondigd en de Egyptenaar strenge maatregelen zal treffen. Zij besluiten Eric te hulp te komen. Een bevriende groentekoopman is bereid, hen de stad binnen te smokkelen op zijn wagen. Aan de poort kent men de koopman wel, hij levert groenten aan de keuken van de Egyptenaar, maar toch trekt het grote pak op het karretje de aandacht van de luipaardmannen en zij bevelen de koopman te stoppen.







Verborgen onder de groente en het grote zeil kunnen de vrienden van Eric horen wat er gezegd wordt. „Wat zit er in de wagen, oude?" gromt een luipaardman. „Ja, wat dacht je? Ik smokkel het hele Atlantisleger de stad binnen, dan eet de allerhoogste vanavond mensenvlees," grapt de koopman, die zich evenwel niet behaaglijk voelt. Gelukkig laten de luipaardmannen zich door dit gewaagde antwoord om de tuin leiden en een vrolijk gelach stijgt op. „Doorrijden," grinnikt de luipaardman en met een zucht van verlichting stuurt de dappere groentekoopman zijn wagen de stad binnen. In het pakhuis van de handelaar kruipen de samenzweerders uit de wagen.

Inmiddels is de dag voor Eric zonder ongelukken verlopen. Tegen de avond komt hij uit zijn schuilplaats en als hij een dronken luipaardman ziet naderen, neemt hij meteen zijn kans waar. De luipaardman heeft nooit geweten wat hem overkwam. Een zware stenen bijl maakt hem onschadelijk en nadat Eric zich van de wapens en het paspoort voorzien heeft, laat onze held het lichaam in de traag stromende rivier glijden. Dan begeeft hij zich op weg naar de verlaten straten . . .







De volgende morgen vroeg gaat Eric naar de markt. Misschien dat hij daar een bekende ontmoet die bereid is hem verder te helpen. Hoewel het nog vroeg in de morgen is, heerst er al een bedrijvige drukte. Ook merkt Eric op, dat er verscheidene groepen luipaardmannen over het marktterrein lopen, klaarblijkelijk met de opdracht een oogje in het zeil te houden. Plotseling verstijft Eric. Een klein mannetje beweegt zich schuchter door de mensenmenigte. Het is Pum Pum, de dwerg. Zo onopgemerkt mogelijk begeeft Eric zich naar het mannetje en tikt hem op zijn schouder. Met een verschrikte kreet draait de dwerg zich om en als hij de grote luipaardman ziet wordt zijn bolle gezichtje lijkbleek. „Kom maar mee," zegt Eric duidelijk. Ogenblikkelijk komen enkele Atlantiden nader, die een dreigende houding aannemen, en hierdoor worden twee luipaardmannen opmerkzaam, die nu ook snel naderbij komen om hun makker te hulp te komen. Dit kan Eric niet gebruiken. Hij trekt zijn pistool en hiermee de mensen bedreigend, maakt hij zich snel uit de voeten. In een steegje vertelt hij de bange dwerg snel wie hij is en verblijd gaat deze onze held voor naar een klein huisje. Pum-Pum klopt en een oudere vrouw doet open. De dwerg geeft uitleg en de vrouw, die eerst zeer geschrokken is bij het zien van een luipaardman, verzoekt hen binnen te treden.







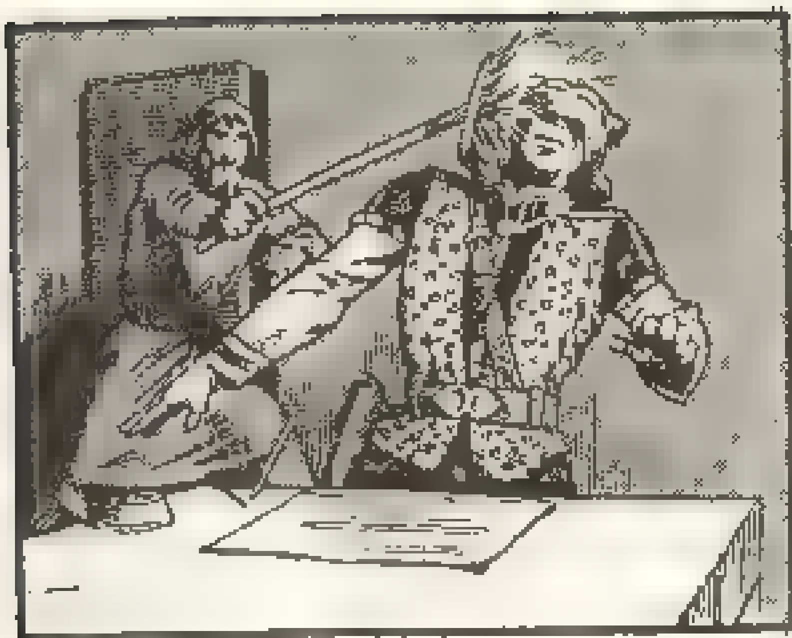
De oude vrouw is vriendelijk en vertelt Eric het een en ander over wat er gebeurd is sinds de Egyptenaar de macht in handen heeft. Er staat een prijs op zijn hoofd van tienduizend zilverstukken.
Eric glimlacht. „Ik wist niet dat ik zoveel waard was," zegt hij. Het meest wekken de verhalen over de gevangengenomen Atlantis-soldaten, die in de tinmijnen moeten werken, zijn belangstelling, en hij neemt zich voor te zullen proberen voor alles deze ongelukkigen te bevrijden. De man van zijn gastvrouw is werkzaam in de kazerne van de troepen, die om beurten de wacht houden in de tinmijnen. Als hij thuiskomt geeft hij Eric waardevolle inlichtingen. Dan, terwijl de oude man aan het praten is, komt er een gewaagd plan op in Erics brein.
Het hoofd van de bewakingstroepen is een kolonel, die bijgestaan wordt door twee kapiteins.
„Ik," zegt Eric, „zal de kolonel zijn." En uitvoerig legt hij zijn kameraden het plan uit.







Van een stuk gekleurde klei maakt Eric zo goed als het gaat de neus van de oude man na. Hij smeert zijn gezicht in met bruine poeder en verft zijn haar. Deze oude man houdt de vertrekken van de luipaardkolonel schoon, zodat dit prachtig van pas komt. De commandant van de woudvesting en de batterij-officier vermommen zich als twee collega's van de oude Atlantide. Dan is het wachten op de dag dat de ploeg, die de tinmijnen bewaakt, afgelost wordt door de afdeling die in de kazerne ligt. Na enkele dagen geeft de oude man een waarschuwing en 's morgens vroeg slentert Eric te zamen met andere schoonmakers de poort binnen. De wachtpost heeft geen erg in hem ... net zomin als in de twee kameraden. Onze held volgt stipt de aanwijzingen van de oude Atlantisman op en het kost hem geen moeite de vertrekken van de kolonel te vinden. Als Eric langzaam de deur opent, draait de man zich aan zijn bureau om. Een zesde zintuig waarschuwt de kolonel, dat er iets niet in orde is ... en als hij de oude man goed opneemt, ziet hij dat het een ander is. Zijn hand gaat naar de alarmschel.







Eric ziet de hand van de kolonel naar de bel op het bureau gaan en hij ruikt onraad. Snel treedt hij de kamer binnen en sluit de deur achter zich. Net op het moment, dat de kolonel wil bellen, stoot onze held met zijn bezem toe. De vieze, oude borstel treft de man in het gezicht en duwt hem achteruit, buiten het bereik van de signaalknop. De kolonel slaakt een kreet van afschuw als hij de vieze bezem in zijn gezicht voelt. Maar reeds is Eric naderbij gesprongen en met een geweldige slag velt hij de ongelukkige kolonel. Dit deel van de overval is naar wens verlopen. Voor alle zekerheid sluit Eric de deur alvorens zich in het pak van de kolonel te steken. De bewusteloze kolonel wordt gebonden, een prop in de mond gestopt en dan hijst Eric het lichaam in een kast, die hij zorgvuldig sluit. Hij verwijdert zijn neus en strijkt zijn haren glad. Dan zet hij de beschermende kap op en ontsluit de deur weer, om het volgende deel van het plan te gaan verwezenlijken.







Onze held stelt zich zo op dat het licht, dat door het venster naar binnen valt, in zijn rug is en belt voor de wacht. Als deze verschijnt en onderdanig aanslaat, bromt Eric: „Laat mijn kapiteins verschijnen met de twee schoonmakers van de officiersverblijven! Vlug!" De man salueert weer en maakt zich uit de voeten, om zijn opdracht uit te voeren. Gelukkig heeft hij niet bemerkt dat het niet zijn echte kolonel is. Even later verschijnen de twee kapiteins met de als schoonmakers verklede commandant van de houtvesting en de batterij-officier. Eric schraapt zijn keel, hij durft eigenlijk niet goed te spreken, uit angst dat de mannen zullen horen dat het niet de stem van hun kolonel is. „Sluit de deur," gebiedt hij. Een der kapiteins maakt een verwonderde beweging en Eric, die begrijpt dat zijn stem hem heeft verraden, geeft de twee „schoonmakers" een teken. Als één man keren deze zich om en grijpen de twee verbijsterde kapiteins. Voordat deze iets kunnen zeggen, krijgen zij een paar klappen op hun hoofd en bewusteloos zinken de luipaardmannen ter aarde.

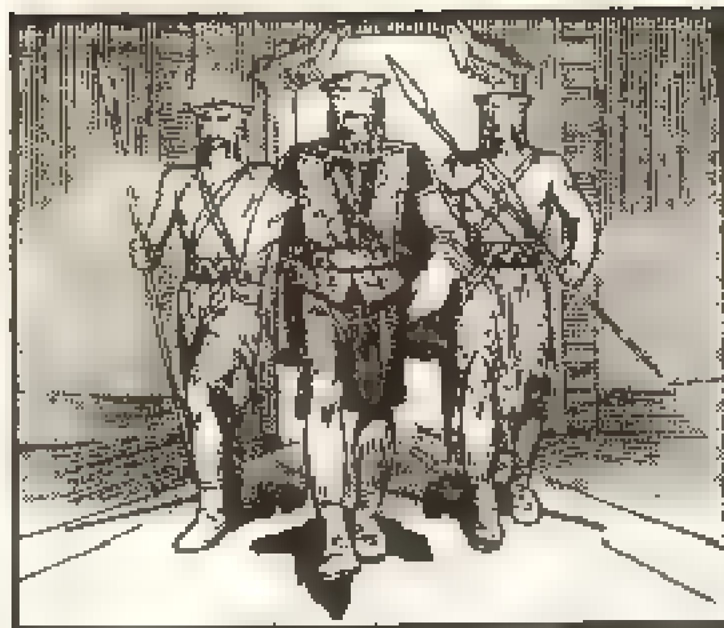


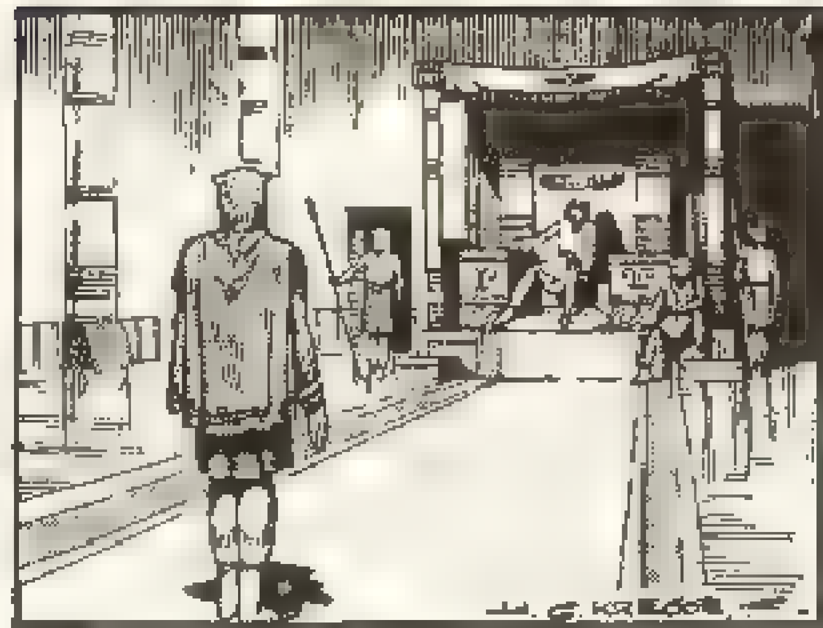




„Prachtig!" grijnst Eric. In een oogwenk hebben zijn helpers zich in de kleding van de luipaardkapiteins gestoken en Eric draait met een tevreden gezicht de deur in het slot. Ook de kapiteins worden in de muurkast gestopt en nu beginnen de drie samenzweerders op hun gemak de laden van het bureau te doorzoeken. Allerlei papieren met verslagen over de tinmijnen worden aan een nauwkeurig onderzoek onderworpen en geven de mannen waardevolle inlichtingen. Maar eensklaps laat Eric een zacht gefluit horen . . . „Dit is zeer interessant," mompelt hij. Nieuwsgierig treden zijn mannen naderbij. Het is een eigenhandig geschreven bewijs van de Egyptenaar, waarin verklaard wordt dat het onderhoud, waarom de kolonel gevraagd heeft, bij uitzondering toegestaan is op de twaalfde dag in de maand der geurige bloemen. „Dat is vandaag," zegt Eric . . „Let op! Dit is mijn kans. Als ik ga in plaats van de kolonel, kan ik de Egyptenaar met mijn atoompistool dwingen mee te gaan naar de tinmijnen en wij hebben de macht in handen."







Hoewel zijn vrienden alles in het werk stellen om hem van zijn dol plan af te houden, staat Erics besluit vast. „Het geluk is met ons vandaag," zegt hij. „Denk eens goed na: een onderhoud met de Egyptenaar! Hij en ik alleen in één vertrek. Ik kan hem dwingen met mijn pistool en hem ontvoeren naar de tinmijnen." Zuchtend geven de beide mannen hun pogingen op en als het uur van de audiëntie gekomen is, doen zij geen moeite meer hem tegen te houden. Eric wil zijn doldriest plan toch niet opgeven. Aan de poort van de citadel wordt hem zijn bewijs gevraagd en een kapitein verzoekt hem zijn wapens in te leveren. Met tegenzin voldoet Eric aan het verzoek. Dit is een lelijke streep door zijn rekening. Vergezeld door twee schildwachten betreedt Eric de audiëntiezaal . . . maar daar wacht hem een nieuwe teleurstelling. Op een troon, geflankeerd door twee zwaarbewapende schildwachten, zit zijn aartsvijand en tot overmaat van ramp ziet Eric de geweldige figuur van de luipaardgeneraal naast de troon zitten . . .



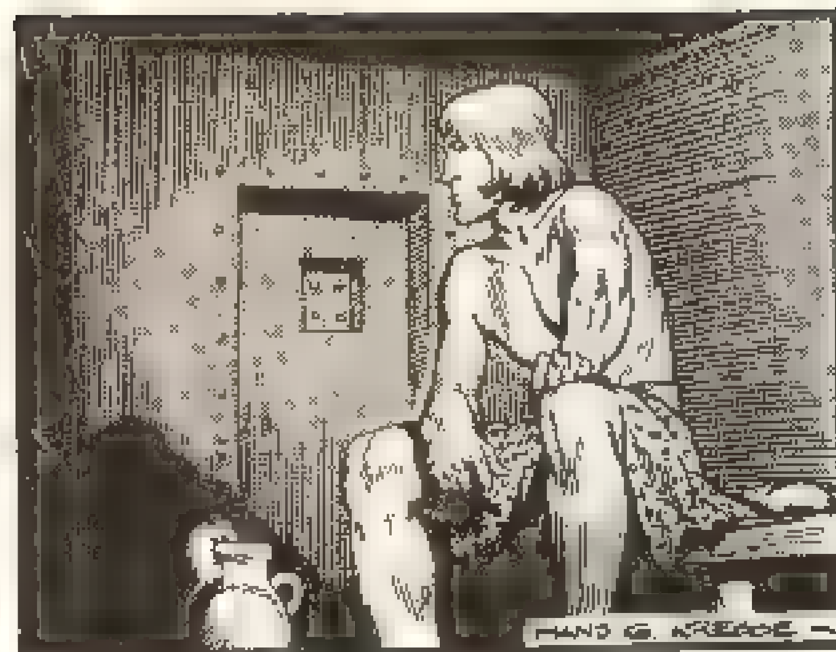




De Egyptenaar neemt geen risico's. Hij weet dat hij zeer gehaat is bij het volk van Atlantis. Reeds lang heeft hij zijn priesterkleed verwisseld voor de rijke kleding van de Atlantische aristocratie. Achterdochtig beschouwt hij de kleinlijkende figuur van de als kolonel der luipaardmannen verklede Eric. Voor alle zekerheid zegt hij zijn generaal, dichter bij hem te komen staan, om in geval van nood op te kunnen treden. „Treedt nader," beveelt hij de „kolonel". Eric voldoet aan het verzoek. Zijn plannetje heeft niet veel kans van slagen en hij pijnigt zijn hersens om zijn verhoor te kunnen rechtvaardigen. „Wat wenst gij?" gromt de hogepriester als Eric tot vlak voor de troon genaderd is. „Ik kom tot u met belangrijk nieuws," spreekt de Noorman, zoveel mogelijk zijn stem veranderend. Met half toegeknepen ogen luistert de Egyptenaar toe, maar Eric aarzelt . . . Wat moet hij verzinnen? Deze aarzeling is hem noodlottig . . . De Egyptenaar verheft zich van zijn troon en sist: „Grijpt die man, ik vertrouw hem niet!"







Een ogenblik heerst er een doodse stilte in de grote zaal. Eric kijkt om zich heen maar twee paar sterke handen grijpen hem aan. Verbeten verweert Eric zich en in de hitte van het gevecht glipt de luipaardkap van zijn hoofd ... „Te wapen ... Hulp," buldert de Egyptenaar verschrikt, als hij tot de ontdekking komt dat zijn meest gevreesde vijand zo dichtbij is ... Van alle zijden snellen luipaardsoldaten toe en het duurt niet lang of Eric is volkomen machteloos in de greep van een aantal stoere luipaardmannen.

„Werpt hem in de dodencel," snauwt Kirasso met een verheugde grijns . . Dan komt er een verontrustende gedachte in zijn brein op en met stemverheffing vervolgt hij: „Twee overvalwagens naar de kazerne om een onderzoek in te stellen!"

Men brengt Eric naar een onderaardse cel. Ratten en muizen lopen over zijn voeten en moedeloos zit Eric in het halfdonker. Zijn spel is uit . . Hier, vérweg van zijn ruisende Noorse wouden zal hij zijn dood vinden . . .

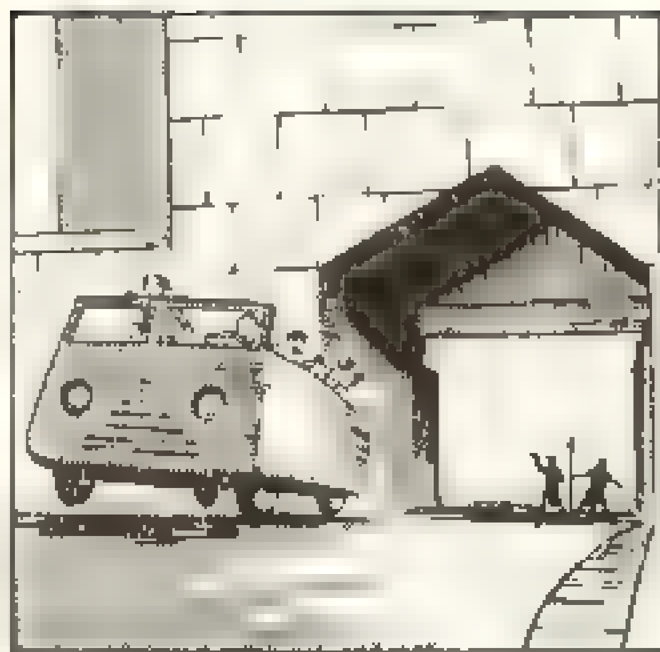






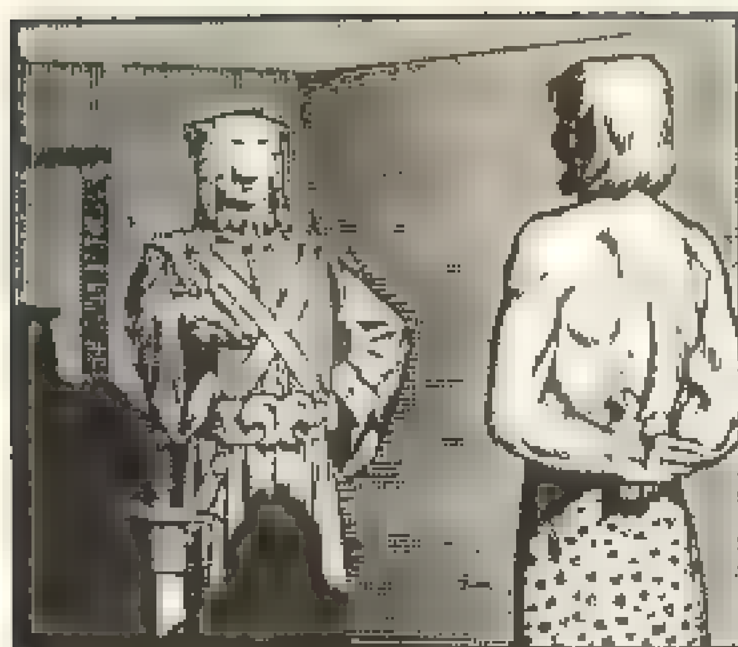
Terwijl Eric zijn ongeluk tegemoet gaat in de citadel van de stad, wachten zijn twee kameraden in angstige spanning op de uitslag. Opeens trekt een rumoer hun aandacht, ze doen de deur open en zien een tweetal overvalwagens in volle vaart het kazerneterrein oprijden. Een groot aantal luipaardmannen springt uit de wagens en geeft uitleg aan de inmiddels naar buiten gesnelde wachtposten . . . Zij wijzen druk in de richting van hun vertrek en de twee Atlantiden begrijpen het . . . Er is iets misgegaan. Snel trekken zij zich terug en verlaten het officiersverblijf langs een achterdeur. „Kom," fluistert de batterij officier, „wij zullen trachten met de auto te ontkomen." Rustig wachten zij tot de luipaardmannen vlakbij de deur van de officierskwartieren zijn en dan, met een revolver in de vuist, stormen zij van de andere zijde op een der wagens af. In een oogwenk schakelt een der mannen de ontsteking in en met een schok vliegt de wagen vooruit. Net op tijd weten de wachtposten aan de poort terzijde te springen en terwijl de woudcommandant een vuur opent op de soldaten verdwijnt de grote wagen met een roekeloze vaart uit het gezicht.







De twee mannen rijden regelrecht naar het huisje van de oude vrouw en in een oogwenk stellen zij de daar aanwezige personen op de hoogte van de toestand. Allen, de dwerg, de drie schoonmakers, de oude vrouw en de achtergebleven Atlantissoldaten springen nu in de auto, die zich opnieuw in beweging zet. Snelheid is een eerste vereiste, zij moeten trachten de stad uit te zijn, voordat de wacht aan de stadspoorten gewaarschuwd is. Met een waanzinnige snelheid stormt de wagen op de westelijke poort toe. Het nieuws schijnt al bekend te zijn, want men is reeds bezig de poort te sluiten. Een aantal luipaardmannen gaat midden op de weg staan en beduidt de bestuurder te stoppen, maar deze geeft nóg meer vaart, en terwijl op het laatste nippertje de mannen uit elkaar stuiven, giert de wagen door de halfgesloten poort de vrijheid tegemoet. Inmiddels is in de stad reeds bekend geworden dat de Noorman, de enige hoop van de ongelukkige Atlantisbewoners, door de Egyptenaar gevangen genomen is en ter dood gebracht zal worden. En bedrukt verzamelen zich de mensen om de aanplakbiljetten. Hun laatste redding schijnt in rook vervlogen . . .







Somber zit Eric in zijn cel te wachten op de dag dat men hem ter dood zal brengen, als opeens de stalen deuren van zijn cel open zwaaien en de indrukwekkende figuur van de luipaardgeneraal naar binnen komt. „Ik kom in vriendschap," zegt de man en steekt zijn dikke rode hand uit. Eric legt zijn handen op de rug en wacht koel en uit de hoogte af. „Gij hebt mijn woord als edelman, dat ik u de vrijheid zal geven, als ik in ruil voor u de hogepriesteres van Atlantis kan krijgen," fluistert de man. „En gij, als edelman, zult begrijpen, dat ik als edelman, op zo'n onedel aanbod niet wens in te gaan," geeft Eric ten antwoord en met een nijdige vloek verwijdert de luipaardgeneraal zich weer.

Inmiddels is de woudvesting in grote opschudding. Zojuist is de atoomwagen met de vluchtelingen aangekomen, die in geuren en kleuren het hele verhaal vertellen. . . Winonah luistert ontsteld toe. . . Dus haar blonde held is de gevangene van de Egyptenaar en zal ter dood gebracht worden. . . Dan is ook het lot van Atlantis bezegeld.

Peinzend staart zij enkele ogenblikken voor zich uit en dan wenkt zij een der mannen. In haar blokhut schrijft zij op een vel agavepapier een boodschap. „Neem dit, en vraag toegang tot de Egyptenaar," gebiedt zij de man als zij het vel papier dichtplakt. Zij weet, dat een verschrikkelijk lot haar wacht, zo Kirasso op haar aanbod in mocht gaan en met bonzend hart ziet zij de boodschapper vertrekken . . .







Beschermd door de witte vlag gelukt het de boodschapper van Winonah tot de Egyptenaar door te dringen. Zonder een woord te spreken overhandigt de man Kirasso het rolletje agavepapier. Langzaam leest de Egyptenaar de smeekbede en een donkerrode blos komt op zijn mager gezicht als hij de man de brief teruggeeft. „Zeg haar, zeg de priesteres van Atlantis, dat ik hogepriester ben van het machtige Egypte, heerser over het rijk van Atlantis, maar geen handelaar in slavinnen," buldert zijn stem en met een driftig gebaar gebiedt hij de boodschapper te verdwijnen. Opmerkzaam heeft de luipaard-generaal toegeluisterd en ongemerkt volgt hij de boodschapper in de gang. „Goede vriend, toon mij de boodschap van uw priesteres," zegt hij met een zalvende stem. Gehoorzaam overhandigt de man het briefje. „Wacht, ik zal u een antwoord meegeven," vervolgt de generaal, met moeite zijn opwinding verbergend als hij het briefje gelezen heeft.

Weer terug in de woudvesting overhandigt de man het antwoord aan de priesteres en als zij dit gelezen heeft en de boodschapper weg is, begint zij zich langzaam in een verleidelijk gewaad te steken . .







Winonah heeft besloten zich op te offeren voor het welzijn van Atlantis. Zij heeft zich aangeboden in ruil voor de blonde Noorman. Maar niet de Egyptenaar, doch de luipaardgeneraal is op haar aanbod ingegaan. Volgens de in de brief vermelde aanwijzingen moet zij zorgen bij het krieken van de morgen aan de westelijke poort te zijn, waar enkele getrouwen van de luipaardgeneraal haar verder zullen geleiden. Aldus heeft zij gedaan en nu staat zij voor de generaal, die zich in zijn beste kleding heeft gestoken. Met welgevallen beschouwt de man het ranke figuurtje van de priesteres en dan zegt hij: „Mijn belofte heb ik gehouden," en fluisterend, zodat de wacht hem niet horen kan vervolgt hij: „de deur van de kerker staat open." Gezeten in zijn cel meent Eric een zachte klik te horen, nieuwsgierig begeeft hij zich naar de stalen deur en bemerkt dat deze op een kier staat. Wantrouwend steekt onze held zijn hoofd buiten de deur en het is alsof hij snelle voetstappen hoort wegvluchten in de donkere gang. Hij tracht niet dit raadsel op te helderen. De hoofdzaak is dat de vrijheid nabij is en vlug de sleutel uit het slot nemend, rent hij geluidloos door de gang. Plotseling glipt hij verschrikt achter een muur. De wacht, die ieder half uur zijn cel komt controleren, is in aantocht.







Hij hoort de man, een liedje fluitend, naderbij komen en dan zet hij zich in postuur. Op het ogenblik dat de man, zich van het dreigende gevaar niet bewust, de hoek om komt, treft hem een hevige slag op het achterhoofd en kreunend zinkt hij op de grond. Haastig trekt Eric zijn kleren aan en voorziet zich van wapens. Hij sleept de bewusteloze man naar de dodencel en werpt hem daar op de koude grond, waarna hij de deur sluit en de sleutel in het slot afbreekt. Hij heeft nu een half uur tijd.

Voorzichtig sluipt hij door de vochtige gang en nu begint Eric te begrijpen wat achter de geheimzinnige, open celdeur steekt. Hij herinnert zich het aanbod van de luipaardgeneraal en een wilde angst grijpt hem aan. . . Winonah . . . in de handen van deze bruut . . . Tegelijkertijd dringt het tot hem door, dat de generaal in zijn begeerte om het meisje in handen te krijgen zijn rang, ja zelfs zijn leven op het spel zet . . . Eric gaat op zoek naar Winonah door de lange gangen van de citadel en opeens, als hij een hoek om wil slaan, stuit hij op een schildwacht die voor een grote deur op wacht staat.





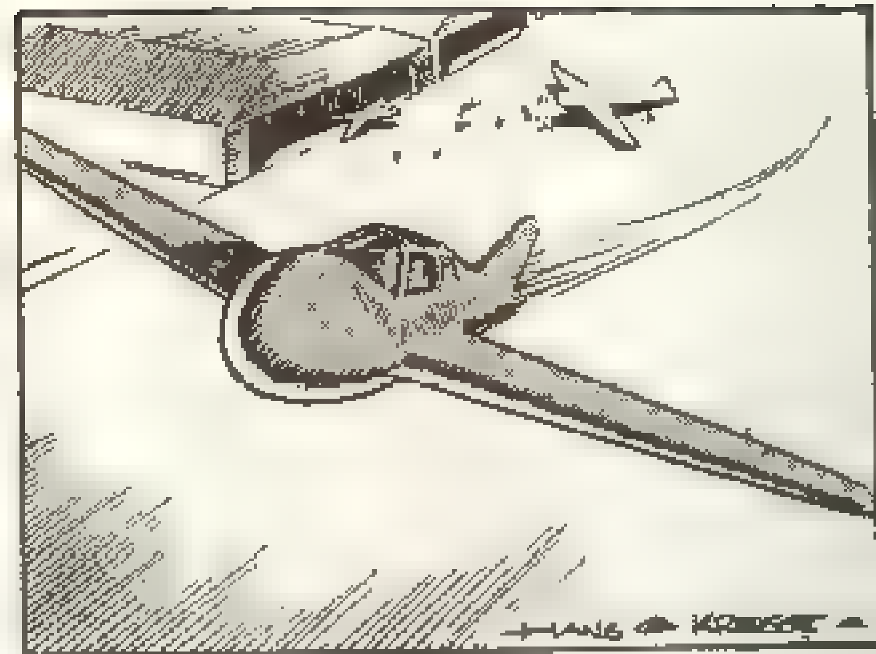


Onze Noorman overweegt wat hem te doen staat. Hij kan trachten de man onschadelijk te maken, maar dat is gewaagd, want als de een of ander het lichaam mocht vinden in de gang, is alles verraden. Dus besluit onze held tot een list . . . Stoutmoedig treedt hij tot voor de schildwacht en zegt: „Is de generaal binnen?" Het is gevaarlijk, maar als het nodig mocht zijn kan hij altijd nog van geweld gebruik maken. „Ja," bromt de ander. „Dringende boodschap van de Egyptenaar," vervolgt de prins. „Ga uw gang, makker," grinnikt de schildwacht. „Hij is binnen met een meisje, dus hebt ge kans dat ge er uitgegooid wordt."

Zonder verdere uitleg treedt Eric de zaal binnen en zegt duidelijk hoorbaar voor de schildwacht in de gang. „Boodschap van de allerhoogste," waarna hij onverstoorbaar op de generaal toeloopt. Deze mompelt een vloek en beduidt Winonah achteruit te gaan. Als Eric tot vlakbij de generaal genaderd is, trekt hij met een bliksemsnelle beweging zijn pistool en voordat de generaal tegenmaatregelen kan nemen fluistert onze held: „Handen op en tegen de muur, één beweging en het is met u gedaan!"



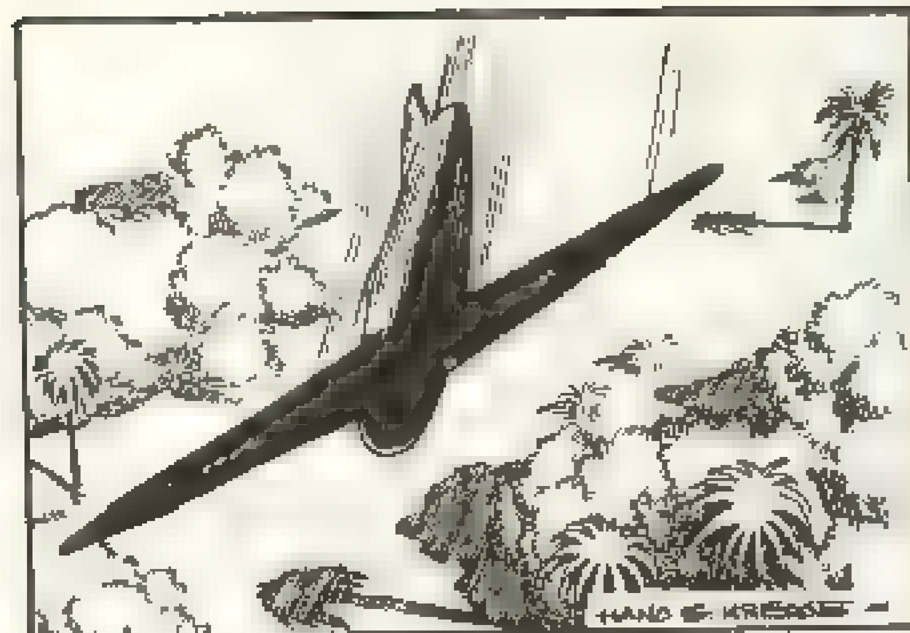




Woedend, maar machteloos, voldoet de generaal aan het bevel en dan zegt Eric „Weet goed, dat uw eigen houding in deze zaak voldoende is om u aan de hoogste boom van Atlantis te laten bengelen. Als de Egyptenaar dit wist, zou hij korte metten met u maken." De generaal schijnt dit ook in te zien, want hij houdt zich stil en nu vervolgt de Noorman „Doe uw uniform aan, en ga met ons mee naar het vliegtuig. Ik zal achter u lopen en als ik onraad ruik, schiet ik." Vloekend volgt de ander de bevelen op. Winonah, die op het nippertje gered werd, valt in Erics armen' „Ik wist, dat jij me niet in de steek zou laten," fluistert zij. De schildwachten aan de poorten van de citadel slaan aan, zoals het hoort, als hun generaal in gezelschap van een jonge vrouw en een luipaardman naar buiten treedt . Niemand bemerkt iets ongewoons aan het drietal In deze volgorde wordt de weg naar het vliegveld afgelegd. Overal groeten de soldaten bij het zien van hun aanvoerder . deze treedt nu op een klein vliegtuig toe Het drietal stapt in. De motoren worden aangeslagen en even later verheft het toestel zich in de lucht. Onder de neus van de vijand zijn Eric en Winonah ontsnapt . .







Bestuurd door de zegevierende Eric vliegt het vliegtuig met grote snelheid in de richting van de veilige woudvesting. Hoewel het onze held niet gelukt is met zijn stoutmoedige plannen en daden iets te bereiken, heeft hij in ieder geval Winonah en zichzelf uit de klauwen van Kirasso kunnen bevrijden en is hij er bovendien nog in geslaagd een belangrijke gevangene mee te nemen. De generaal, ontwapend, zit stil en verbeten in een hoek en kijkt af en toe steelsgewijs naar Winonah, die een oogje in het zeil houdt. Snel ziet Eric het oerwoud onder zich weglijden. Hij heeft zijn ganse aandacht bij de bediening van de instrumenten nodig. Eensklaps wordt hij opgeschrikt door een waarschuwende, angstige kreet van Winonah en bijna tegelijkertijd voelt hij twee sterke handen, die zich als een schroef om zijn keel sluiten. Hij laat de stuurinrichting los en nu volgt een worsteling. Erics ogen puilen uit hun kassen, zijn adem stokt ... Het vliegtuig begint te slingeren ... en met een plotselinge zwaai duikt het onbestuurde gevaarte naar beneden in een niet te remmen, dodelijke val . . .







Als de vechtenden zien in welk levensgevaar zij verkeren, staken zij de strijd en beiden zijn nu slechts bedacht op hun eigen lijfsbehoud. Eric neemt twee valschermen van een rek en na Winonah, die door de generaal bewusteloos geslagen was, een omgesnoerd te hebben, laat hij haar door het noodluik naar buiten zakken. Hierdoor ziet hij niet, dat de Luipaardman zich van een atoompistool meester maakt. Nu springt ook de generaal naar buiten, kort daarop gevolgd door Eric. Het is op het kantje af, want de vliegmachine suist met een adembenemende snelheid haar vernietiging tegemoet . . .

Zwevend in de koorden van zijn valscherm ziet Eric op grote afstand van elkaar de generaal en Winonah tussen het gebladerte van het oerwoud verdwijnen, en even later komt hijzelf met een ruk tussen de takken van een woudreus terecht. Op bijna hetzelfde ogenblik verscheurt een dreunende slag de stilte en daar waar het vliegtuig neergekomen is ziet Eric een geweldige rookzuil opstijgen.

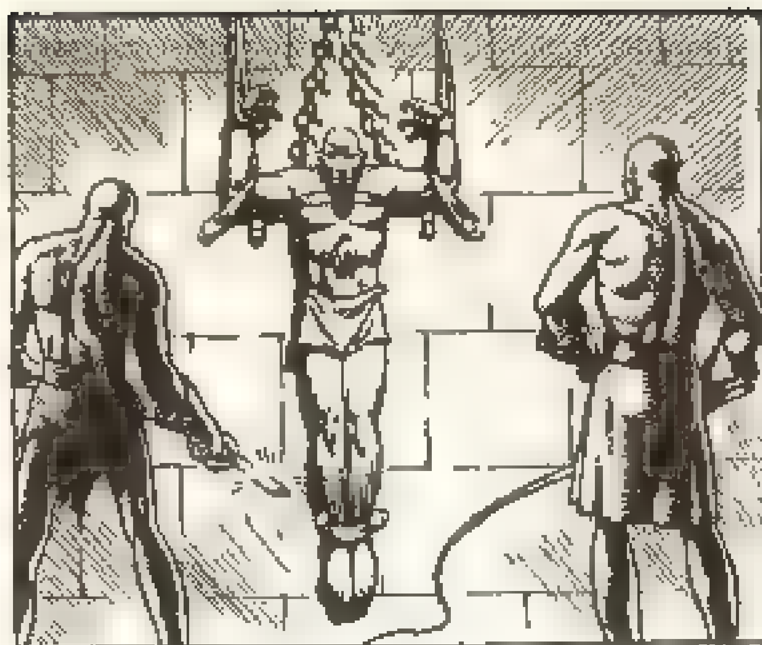






Met moeite weet Eric zich te bevrijden uit de banden van zijn valscherm en voorzichtig laat hij zich uit de boom zakken. Het is nodig Winonah te vinden voordat de generaal dat gedaan heeft. Zo vlug mogelijk spoedt Eric zich in de richting waar hij haar valscherm zag neerdalen . . . Het duurt niet lang of hij ziet het witte gevaarte hangen in de top van een woudreus, zachtjes wiegend in de wind. Maar van het meisje geen spoor. Nauwkeurig speurt onze Noorman naar aanwijzingen in het gras en eindelijk meent hij een zwak spoor gevonden te hebben. Het spoor leidt naar een vlakte die bezaaid is met kleine groepjes palmbomen en struikgewas. Bij tussenpozen roept Eric haar naam. Het geluid van zijn stem klinkt ijl door de vlakte, maar slechts een enkele vogel geeft antwoord. Een grote onrust grijpt hem aan . . . De generaal is hem voor geweest . . . Winonah is in handen van de luipaardman . . . het kan niet anders . . . Als hij zoekend langs een palmbosje loopt roept hij nog eenmaal haar naam . . . en eensklaps antwoordt een snijdende stem spottend: „Zij is hier, maar als gij een onverwachte beweging maakt leeft ge niet lang meer!” Bliksemsnel draait hij zich om . . . Half verborgen achter de struiken staat de luipaardgeneraal en in zijn hand houdt hij een gevaarlijk uitziend pistool, met de loop recht op Erics hart gericht.







„Geef uw wapens over, maar voorzichtig!" gromt de man. „Werp uw pistool naar mij toe, met de loop naar u gekeerd." Hoewel hij inwendig kookt van woede, zit er voor Eric niets anders op dan te gehoorzamen en nijdig gooit hij zijn wapens voor de voeten van de grinnikende luipaardman. Nu treedt Winonah te voorschijn en gaat zwijgend naast haar held staan. „De rollen zijn gekeerd hè?" giechelt de generaal. „Loop netjes voor me uit, we gaan terug naar Atlantis." Inmiddels is de citadel in grote beroering. Men heeft ontdekt dat Eric ontsnapt is en de Egyptenaar is waanzinnig van woede ... In de folterkamers worden de hogepriesters gepijnigd om hen te dwingen het geheim van de steen prijs te geven, anderen worden gedwongen te vertellen waar de woudvesting zich bevindt. En onder de vreselijke pijnen valt het moeilijk een geheim te bewaren ... dat weet de schurkachtige Kirasso al te goed ...

Voortgedreven door de luipaardgeneraal, zijn Winonah en Eric op weg naar de hoofdstad van Atlantis ... hun toestand is verre van benijdenswaardig, kans om te ontsnappen is gering en in Atlantis wacht hun een zekere dood ... en iedere stap brengt hen dichter bij de ondergang ...



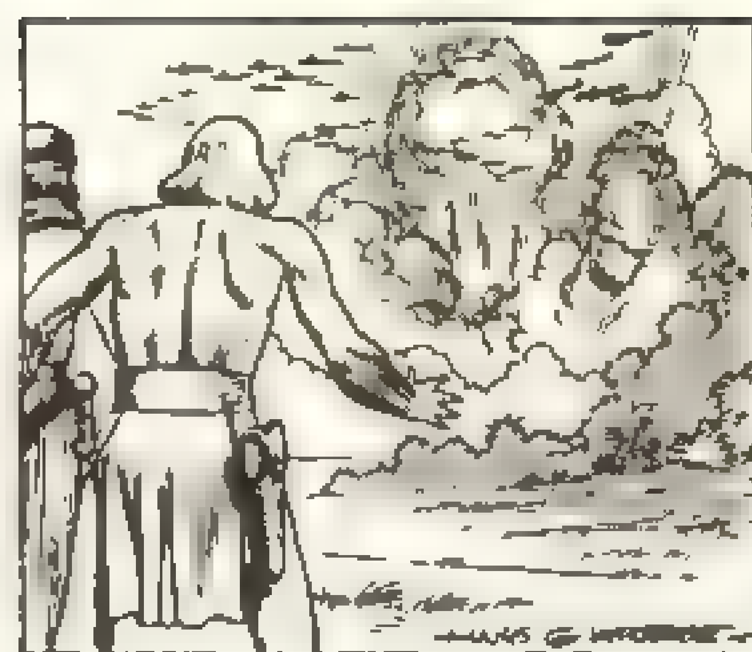




Reeds enkele dagen zijn de twee gevangenen van de luipaardman op weg naar de citadel. De generaal verliest Eric en Winonah geen ogenblik uit het oog en zijn waakzaamheid is nog niet verslapt ondanks het feit, dat hij al die tijd niet heeft kunnen slapen . . .
Eric, hoewel eerst zeer terneergeslagen, herkrijgt zijn moed en optimisme weer, want hij beseft heel goed, dat eens het uithoudingsvermogen van hun bewaker uitgeput zal zijn . . . en daar begint het al aardig op te lijken. Die avond wordt zoals gewoonlijk een klein vuurtje ontstoken en de generaal gaat met een onderdrukte zucht zitten. Gespannen houdt Eric de man in het oog, diens hoofd zakt langzaam voorover, maar als Eric als proef een zacht geluid maakt, schrikt hun bewaker op en omklemt nog steviger zijn pistool. Het is een gevecht tegen de slaap die de man dreigt te overvallen en rustig wacht Eric af. De uren verstrijken en de slaap overwint. Het pistool glijdt uit zijn hand, zijn hoofd zakt op zij en Eric lacht geluidloos. Hij wacht nog even en dan sluipt hij onhoorbaar naderbij . . . Voorzichtig trekt hij het wapen naar zich toe en dan ontwaakt de generaal met een verschrikte kreet . . . „Verroer geen vin," fluistert Eric dreigend en langzaam met het pistool zijn tegenstander in bedwang houdend, kruipt hij achteruit.



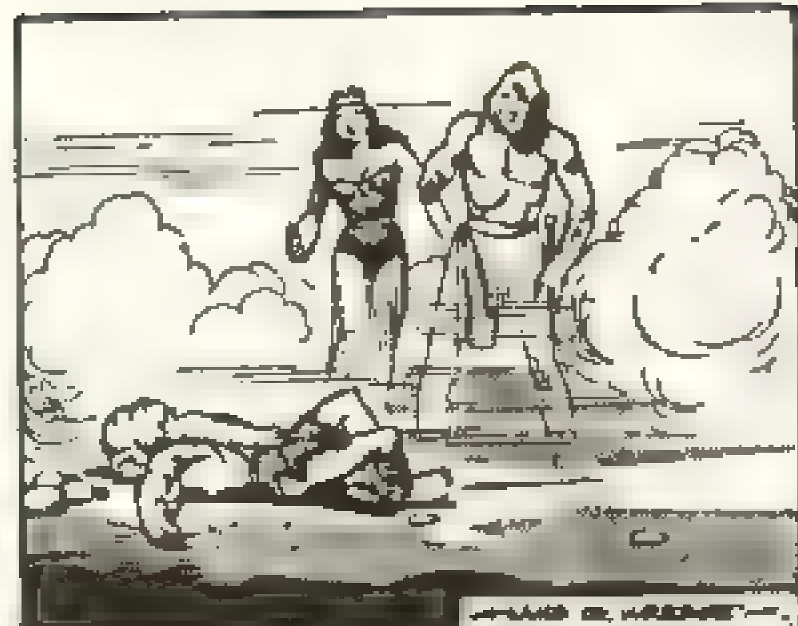




Roerloos, als verstijfd kijkt de generaal in de loop van zijn eigen pistool. „Daar blijf je zitten tot de dag aanbreekt," beveelt Eric, „en als je één beweging maakt, sta je nooit meer op!"
Traag kruipen de uren om en als eindelijk de zon over de kim verschijnt, beveelt onze held: „Sta op en trek uw kleren uit." Met tegenzin gehoorzaamt de slaperige generaal en dan zegt Eric: „Ik tel langzaam tot honderd en als je dan nog zit schiet ik dit pistool leeg. Verdwijn!" Ogenblikkelijk gehoorzaamt de generaal. Met beide handen zijn broekje ophoudend zet hij het op een lopen en als Eric en Winonah dit zien schieten zij in een vrolijke lach. „De groeten aan de Egyptenaar!" roept Eric hem nog na. In minder dan geen tijd is de man verdwenen.
Wat hij van de kleding van de generaal gebruiken kan, trekt Eric zelf aan en dan richten zij hun schreden naar de woudvesting. Zij hebben echter nog geen mijl afgelegd of een verwijderd gedreun trekt hun aandacht en opkijkend zien zij een geweldige rookkolom opstijgen in de blauwe lucht, terwijl daarboven een groot aantal vliegtuigen kruist. Grote, felle steekvlammen schieten omhoog en dan roept Winonah: „De Egyptenaar heeft het geheim van de steen ontdekt! Hij vernietigt de woudvesting!"

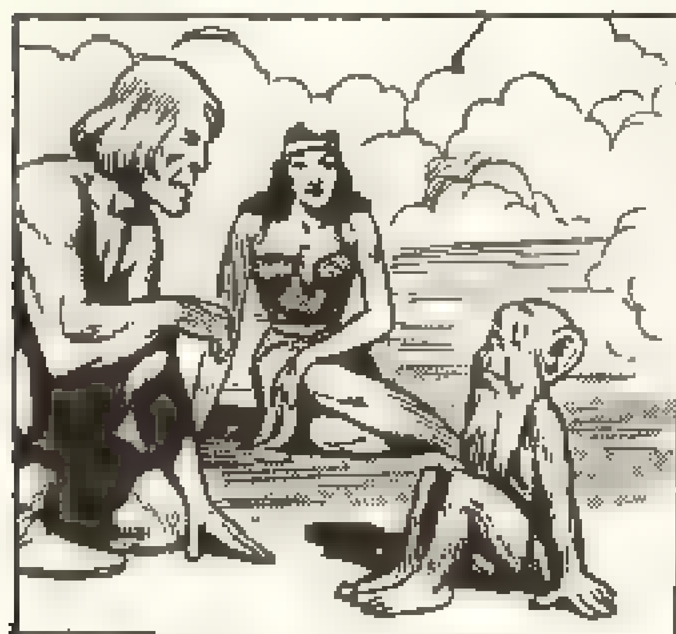




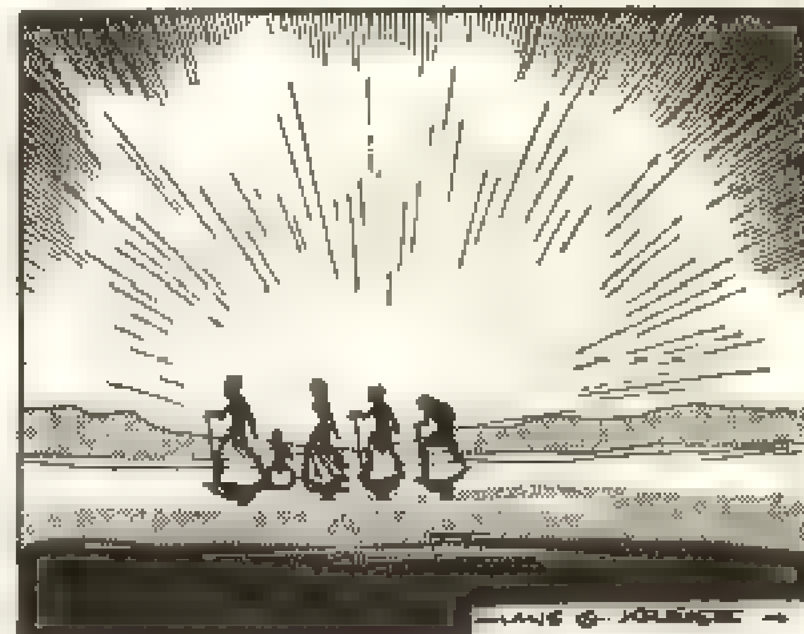


Versteend van afgrijzen aanschouwen Eric en Winonah het vreselijke gebeuren. De grond dreunt van de geweldige ontploffingen en steeds opnieuw zien zij grote kolommen vuur loodrecht opstijgen. Boven deze hel vliegen de eskaders van de Egyptische onderdrukker ... Zo hoog stijgen de vlammen, dat meermalen één der vliegtuigen geraakt wordt door het vuur, waarna het dan, als een gewonde vogel, neerdwarrelt in de vuurzee. De beide toeschouwers zetten het op een lopen, zodra het laatste vliegtuig verdwenen is.

Eric vreest het ergste, en zijn vrees wordt bewaarheid . . . Waar eens zijn woudvesting stond is nu nog slechts een barre woestenij. Het oerwoud is als door een onzichtbare hand weggevaagd; slechts hier en daar staat een zwartgeblakerde boom. Zoekend dwalen zij door de langzaam optrekkende rook en damp, die alles met een geelachtig waas omhullen. Dan, met een ruk, staat Eric stil en zijn hart bonst in z'n keel ... Voor hem ligt heel stil en levenloos het lichaam van de kleine dwerg, zijn trouwe makker . . .







Met enkele sprongen is Eric, gevolgd door Winonah, bij de kleine, stille figuur. Het bolle gezichtje is asgrauw en vertrokken. „Dood," stamelt het meisje. Maar Eric schudt z'n hoofd als hij de zwakke polsslag voelt. Geduldig wachten de twee tot het mannetje zijn ogen opent en dan hoort Eric het relaas van de aanslag op de woudvesting. Hij, Pum-Pum was in het bos op grote afstand van de vesting, aan het vlinders jagen, toen er eensklaps veel lawaai was . . . Verschrikt was hij weggekropen in een vossehol en durfde er pas uit te komen, toen het gedreun verstomd was . . Toen was hij op zoek gegaan naar de woudvesting, maar op de plek waar deze zich bevonden had was slechts één grote woestijn. Daarna wist hij niets meer . . . Diep onder de indruk hebben Eric en Winonah toegeluisterd.
Inmiddels is de damp opgetrokken en eerst nu kunnen zij zien hoe vreselijk de uitwerking geweest is van de Steen van Atlantis. Aan alle kanten zijn zij omgeven door een kale, onmeetbare woestijn, die zich tot aan de kim uitstrekt. „Kom," zegt Winonah, „de Egyptenaar heeft de strijd gewonnen. Wij kunnen niets meer doen. Voordat wij van honger en dorst omkomen op deze vreselijke plaats zullen wij trachten het rijk van Hualpa te bereiken, waar mijn zuster prinses is."
Onder het spreken zijn uit een paar gaten in de grond een aantal mannen te voorschijn gekomen, die er slecht aan toe schijnen te zijn. Hun lichamen zijn overdekt met wonden en hun huid heeft een onnatuurlijke, gele kleur. „Wij zijn de overlevenden van de ramp," stamelt een van hen. „Neem ons mee naar Hualpa . . ." Winonah stemt toe en de lange, zware tocht naar het rijk van Hualpa begint . . .







Dag na dag trekt het kleine gezelschap uitgestotenen door de hete, onbarmhartige woestijn. De overlevenden van de woudvesting schijnen bezeten van een kwade, onbekende ziekte. Zij worden steeds witter van huidkleur en hun wonden breiden zich meer en meer uit. Reeds is een van hen aan een onbekende oorzaak gestorven en nu tuimelt de tweede met een zucht ter aarde . . . Eric en Winonah bemerken niets hiervan. Zij hebben moeite zichzelf staande te houden, maar de dwerg stoot een waarschuwende kreet uit. Onmiddellijk snellen de beide anderen de zieke te hulp. Zijn makker staat op zijn benen te zwaaien en, als zij vlak bij zijn, valt ook hij op de grond.
Als Eric neerknielt kan hij slechts bij beiden de dood vaststellen.

Diep onder de indruk vervolgen Eric, Winonah en de dwerg nu alleen de tocht, de drie enigen die ontsnapt zijn aan de wraak van de Egyptenaar. Eric heeft met Winonah reeds over zijn plannen gesproken. In Hualpa zullen zij trouwen en dan wil onze held zijn vrouw en de dwerg meenemen naar zijn geboorteland, want zijn vader wordt oud en heeft een opvolger voor de troon nodig. Dit vooruitzicht houdt hem op de been. Hoewel gekweld door honger en dorst worstelen zij verbeten voort en na wat hen een eeuw toeschijnt, zien zij aan de horizon een woud opdoemen. En even later ziet Winonah aan de rand van het woud een kleine blokhut, waaruit nu enkele mannen te voorschijn treden.





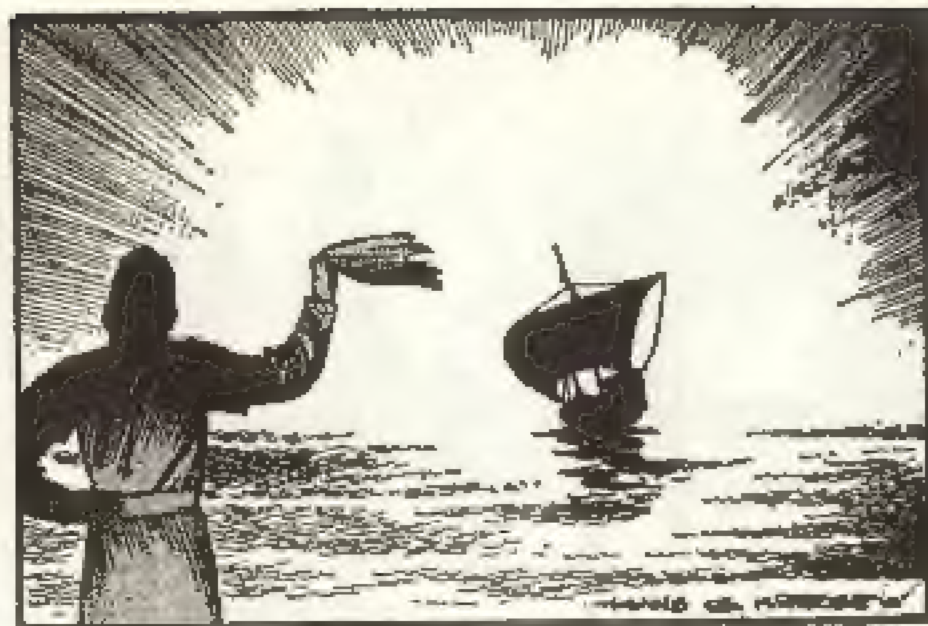


„Wie zijt gij, vreemden?" zegt een der mannen in het Atlantisdialect. „Hier bevindt gij u op de grens van Hualpa . . . grenspost 12." Winonah treedt naar voren en deelt de grenswachter in 't kort hun avonturen mee en dan zegt zij: „Ik ben de hogepriesteres van Atlantis, verstoten uit mijn rijk. Winonah is mijn naam. Geleidt mij tot prinses Ishanta van Hualpa, die mijn zuster is."

Deze woorden missen hun uitwerking niet. De bevelhebber van de grenspost maakt een diepe buiging en onder begeleiding van enkele grenswachters wordt de tocht naar de hoofdstad van Hualpa voortgezet, waar zij tegen de avond aankomen. Onmiddellijk worden Eric, Winonah en de dwerg vóór de Hualpin en zijn gemalin geleid. De begroeting tussen de beide zusters is hartelijk. Nadat de moede reizigers wat uitgerust, verfrist en ruim van kleding voorzien zijn, doet Eric zo uitvoerig mogelijk verslag van hun belevenissen. De Hualpin luistert aandachtig. „De Egyptenaar," besluit Eric zijn relaas, „heeft nu alle macht, want hij kent het geheim van de Steen. Wij kunnen niets meer doen. Daarom hebben wij besloten in het huwelijk te treden en, zo gij ons een schip kunt geven, naar het land van mijn vader te reizen om daar de troon te bestijgen." De Hualpin glimlacht vriendelijk en antwoordt: „Een schip zult ge hebben en alles wat gij nodig hebt staat ter uwer beschikking."







De heerser van Hualpa en zijn gemalin, Winonah's zuster, geven Eric en zijn toekomstige bruid alle hulp die zij nodig hebben. Een schip wordt uitgerust, van een bemanning voorzien en dan brengt men alles in gereedheid voor het huwelijk tussen onze held en de hoge-priesteres van Atlantis. „Mijn vader zal verrast zijn, als hij ziet, wat voor een lieftallige dochter ik voor hem meebreng," zegt Eric lachend.
De voltrekking van het huwelijk heeft met veel pracht en praal plaats in het paleis. Enkele dagen blijven Eric en zijn jonge vrouw, nog steeds vergezeld door de trouwe dwerg, de gasten van de heerser van Hualpa en dan is de dag van vertrek daar. Uitgeleide gedaan door de gehele hofhouding begeven zij zich aan boord van het scheepje. Dan worden de zeilen gehesen en nagewuifd door de menigte aanvaarden Eric en zijn jonge vrouw de lange reis naar huis en naar een onbekende toekomst . . .

DEZE SERIE BESTAAT UIT:

DE STEEN VAN ATLANTIS

DE SULTAN VAN AKAIIM

HET STENEN AFGODSBEELD

HET WATER DES LEVENS

DE ONDERGANG VAN ATLANTIS

DE VALSE KONING

HET GOUD DER OZMECS

HET WAPENGERICHT

HET GEHEIM VAN HET GRAFGEWELF

WOLTERS-NOORDHOFF